Homecomputer

2. Jahrgang 5,50 DM 48 öS 6,00 sfr

April **4** 1984



In diesem Heft:

Software-Listings

ZX-Spectrum:
Superfile
Biorhythmus
Tunnelraider

ZX-81:
Space Ball
The Search

Commodore 64:
Bulldozer
Adventure Castle

VC-20:
Apfeldieb
Geisterfahrer
Robot
Defender

Dragon 32:
Ufo

Apple II:
Space Business

TI-99:
Wanderung
Moon-Patrol

Großer Testbericht: ZX Microdrive

Basic ≠ Basic

Teil 6

	PRINT Daten in Disketten-file schreiben	RANDOMIZE Anfangswert für Zufallsgenerator	READ Lesen von Datas	REM Einfügen einer Textzeile welche v. Progr. ignoriert wird	RENUMBER Umnummerieren von Programmzeilen	RESTORE Setzt den Pointer auf Neulesen einer Datazeile	RESUME Rücksprung von on Error Routine	RETURN Rücksprung von Subroutine auf die nachfolg. Zeile d. letzt. Gosub-Bef.
MICROSOFT BASIC	**PRINT** //#/ Filename] [Ausdruck] [,Ausdruck..]	**Randomize** (Ausdruck)	**Read** Variable [Variable..]	**REM** Text	**RENUM** [Zeilennr. Wert]	**RESTORE**	**RESUME**	**RETURN**
APPLE II	**PRINT** Ausdruck [,Ausdruck..] **NB** Schreibt in vorh. Peripherie		**READ** Variable [Variable ..]	**REM** Text		**RESTORE** Zeilennummer		**RETURN**
ATARI	**PRINT**#FileNr Liste [,Liste]	**RND** (-Ausdruck)	**READ** Variable [,Variable..]	**REM** TEXT		**RESTORE**		**RETURN**
Color Genic	**PRINT** # File Nr. Liste [,Liste]	**RANDOM**	**READ** Variable [,Variable..]	**REM** Text	**RENUM** [Zeilennummer, Wert]	**RESTORE**	**RESUME**	**RETURN**
CBM 64	**PRINT** #FileNr Liste [,Liste..]	**RND** (-TI)	**READ** Variable [,Variable..]	**REM** Text		**RESTORE**		**RETURN**
Dragon 32	**PRINT** #-FileNr Ausdruck [,Ausdruck]		**READ** Variable [,Variable..]	**REM** Text	**RENUM** [Zeilennr. Start. Intervall]	**RESTORE**		**RETURN**
ORIC 1		**RND** (-Ausdruck)	**READ** Variable [,Variable..]	**REM** Text		**RESTORE**		**RETURN**
CBM 3000	**PRINT** # FileNr Liste [,Liste..]	**RND** (-Ti)	**READ** Variable [,Variable..]	**REM** Text		**RESTORE**		**RETURN**
TRS 80 II VIDEO GENIE	**PRINT** # -FileNr Liste [,Liste..] [Cass]	**RANDOM**	**READ** Variable [,Variable..]	**REM** Text	**RENUM** Start Intervall Nur Genie I u. I	**RESTORE**	**RESUME** [Zeilennr.]	**RETURN**
VC-20	**PRINT** # FileNr Liste [,Liste..]	**RND** (-T)	**READ** Variable [,Variable..]	**REM** Text		**RESTORE**		**RETURN**
ZX-81		**RAND** (Ausdruck)		**REM** Text				**RETURN**
ZX Spectrum	**Siehe Microdrive-Handbuch**	**RAND** (Ausdruck)	**READ** Variable [,Variable..]	**REM** Text		**RESTORE** [Zeilennr./Ausdruck]		**RETURN**
TI-99	**PRINT** # FileNr Liste [,Liste..]	**RANDONIZE** (Ausdruck)	**READ** Variable [,Variable..]	**REM** Text		**RESTORE**		**RETURN**

ZX MICRODRIVE UND ZX INTERFACE



Es gibt sie schon vereinzelt in dieser Republik: Die legendären Microdrives. Noch werden sie zu Schwarzmarktpreisen gehandelt. Das liegt daran, daß auch im Herkunftsland die Microdrives noch nicht allgemein im Handel sind, es sei denn zu Schwarzmarktpreisen.
Im nächsten Monat aber, so verspricht die SINCLAIR-Vertretung in Deutschland, seien die Microdrives auch hier erhältlich, unter 500,-DM für das notwendige ZX-Interface 1 und eine Microdrive Demo-Kassette. Der Preis in England: 78 Pfund, das sind weniger als 320,-DM, jedes weitere Laufwerk 49 Pfund (200,- DM) und jede Micro-Kassette 5 Pfund (20,- DM).
Doch zunächst ein wenig Theorie:

Kanäle und Ströme

Schon in der Grundversion hat der Spectrum die Möglichkeit, alle 16 Ströme (#0 bis #15) zu benutzen, was im Handbuch aber verschwiegen wird. Über diese 16 Ströme nimmt der Computer Verbindung mit der Außenwelt auf. Je nach der zu erledigenden Aufgabe, können diese Ströme auf bestimmte "Kanäle" gelegt werden. Ohne das Interface 1 existieren folgende drei Kanäle: "k" (Tastatur, unterer Bildschirmbereich) "s" (Bildschirm) "p" (Drucker)
Nach dem Einschalten liegen Strom #1 und #0 auf Kanal "k", Strom #2 auf Kanal "s" und Strom #3 auf Kanal "p". Die übrigen Ströme sind noch geschlossen.
PRINT #2 ist dasselbe wie PRINT und die Ausgabe erfolgt auf dem Bildschirm, bei PRINT #3 erfolgt die Ausgabe auf den Drucker und bei PRINT #1 oder PRINT #0 in den unteren Bildschirmbereich.
Ausgabe (mittels PRINT, LPRINT, LIST oder LLIST) ist auf allen drei Kanälen möglich, Eingabe (mittels INPUT und INKEY$) nur auf Kanal "k".
Mit dem Befehl OPEN# n,k$ (k$ ist entweder "k", "s", oder "p") wird der Strom # auf Kanal k$ gelegt. Nach OPEN#2, "p" geht jeder PRINT oder PRINT #2 Befehl zum Drucker. Bei OPEN #14,"k" funktionieren auch INPUT #14 oder gar INKEY$ #14.
Der Befehl CLOSE #n schließt den Strom #n wieder, bzw. im Falle der Ströme #0 bis #3 wird der Strom wieder auf den ursprünglichen Kanal gelegt.
In der Grundversion des Spectrum führen die übrigen Befehle des MDOS (Micro-Drive-Operating-System) zu Fehlermeldungen. Lediglich die Erkennung der Befehle beim Drücken der Tasten ist schon im Spectrum 16K ROM enthalten. MDOS fehlt noch völlig.

ZX-Interface 1

Das ZX-Interface 1 enthält nun in einem weiteren 8K ROM das komplette MDOS sowie RS232-Interface und das Netzwerksystem, das es ermöglicht, bis zu 64 ZX-Spectrum oder Sinclair QL (!) miteinander zu verbinden. Mit dem Interface hat der Spectrum nun 24K ROM, wobei das 8K ROM parallel zum 16K ROM liegt und nach Bedarf zwischen beiden ROMs umgeschaltet wird. In etwa funktioniert das so: Erkennt das 16K ROM einen Syntaxfehler, dann wird die Kontrolle an das 8K ROM übergeben. Wenn auch das 8K ROM mit der Eingabezeile oder dem Befehl nicht zurande kommt, ist es wirklich ein Fehler. Eine Adresse in den Systemvariablen zeigt an, wohin dann zu verzweigen ist: Zur Fehlerroutine im 16K ROM (Diese Adresse, ein Vektor, ermöglicht es jetzt tatsächlich, eigene ZX-Befehle zu entwickeln, eine eigene Syntax festzulegen, etc. In der englischen Literatur finden sich bereits interessante Möglichkeiten, den Befehlssatz des Spectrum zu erhöhen).
Hier nun kurz die Möglichkeiten, die RS232-Interface und Netzwerk bieten:
Über das RS232-Interface kann der Spectrum mit jedem Gerät oder jedem Computer in Verbindung treten, der auch ein solches Interface hat. Der Anschluß ist nur keine Hardware-Frage sondern eine Software-Frage. Da alle Funktionen mittels der erweiterten BASIC-Befehle anzusprechen sind, ist lediglich BASIC dazu notwendig. Wir denken da an externe Tastaturen, Drucker, Plotter etc.
Über das Netzwerk können Programme und Daten zwischen 64 Sinclair-Computern (seien es QL oder Spectrum) in rasender Geschwindigkeit verschoben werden: 100 000 Baud!

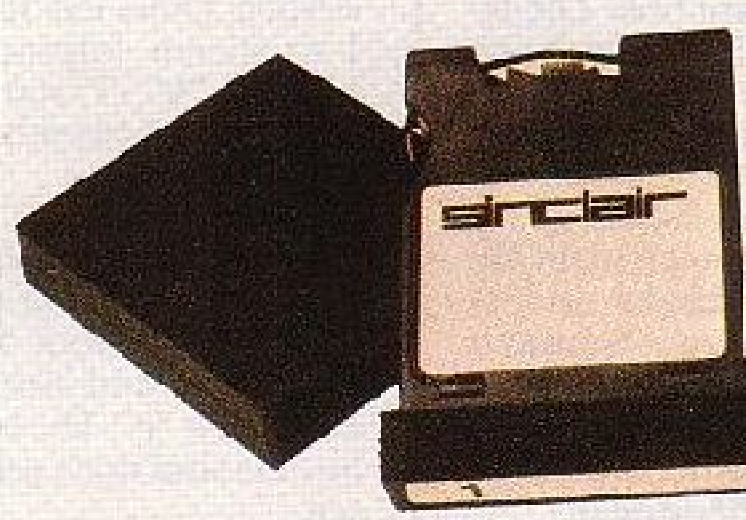
Das Interface 1 läßt sich leicht und sicher am Spectrum befestigen. Mit zwei Schrauben hält es bombenfest. Kein Wackeln, wie beim 16K RAM des ZX-81. In Zukunft ist der Spectrum leicht geneigt, was die Bedienung erleichtert.
Sobald Sie aber einen dieser Befehle verwenden, erzeugt das Interface 1 zusätzliche Systemvariablen und der Anfang des BASIC-Programmes wird verschoben. Bei Maschinensprache-Routinen im 1. REM-Befehl, muß nun die Startadresse angepaßt werden. Dies ist mittels der Systemvariablen PROG leicht möglich. Dazu muß die Routine allerdings verschiebbar sein. Ansonsten hilft nur NEW, und das BASIC-Programm beginnt wieder bei 23755, wie vorher. Bei einigen Zusatzgeräten, die mittels IN und OUT angesteuert werden, treten bei angeschlossenem Interface Probleme auf, bei den meisten aber nicht.
Das englische Handbuch, das beim Interface mitgeführt wird, ist ausführlich und gut. Man sollte allerdings das Spectrum-Handbuch bereits durchgearbeitet und auch verstanden haben, sonst bleibt einiges unverständlich.

Microdrive

Eine kurze Zusammenstellung der wichtigen Befehle, mit denen das Microdrive angesprochen wird:
SAVE *"m";1;"Name" speichert das Programm "Name" auf Kassette. Ebenso sind die üblichen Zusätze LINE, CODE oder SCREEN$ und DATA möglich.
LOAD *"m";1;"Name" lädt das Programm "Name" von Microdrive 1. Ebenso funktionieren MERGE und VERIFY.
CAT 1 bringt den Inhalt von Microdrive 1 auf den Bildschirm.
FORMAT "m";1;"Name" löscht die Kassette in Microdrive 1 und bereitet sie in ca. 30 Sekunden unter dem Namen "Name" für neue Einträge vor.
OPEN #n;"m";1;"Name" öffnet Strom #n zur Datei "Name" auf Microdrive 1. Existiert die Datei schon, kann jetzt aus ihr mittels INPUT #n oder INKEY$ #n gelesen werden, existiert sie noch nicht, kann mit PRINT #n oder LIST #n diese Datei beschrieben werden.
CLOSE#n;"m";1 schließt den Strom wieder.

ERASE "m";1; "Name" löscht die Datei oder das Programm "Name" auf Microdrive 1.
Wenn keine Schreib- oder Lesefehler auftreten, ist selbst das längste 48K-Programm in etwa 15 bis 20 Sekunden von der Microkassette in den Computer geladen. Der Zugriff auf einzelne Daten in Dateien dauert etwa zwischen 1 und 8 Sekunden. Von der Geschwindigkeit her würden wir das Microdrive etwa mit den Commodore-Laufwerken für VC-64 vergleichen (daß bessere Disk-Laufwerke höhere Geschwindigkeiten erlauben, brauchen wir wohl nicht erwähnen. Allerdings sind diese auch nicht für 250,- DM pro Laufwerk zu bekommen)!
Eine Merkwürdigkeit noch: Es hieß bisher immer, daß auf einer Kassette bis zu 50 verschiedene Dateien, Programme, etc. gespeichert werden können. Tatsächlich lassen sich aber scheinbar beliebig viele Dateien und Programme abspeichern, solange Platz vorhanden ist.
Bei einem Versuch speicherten wir etwa 70 verschiedene "Minidateien" auf ein Microdrive. Tatsache hingegen ist, daß der Befehl CAT immer nur die ersten 50 aufführt. Es lassen sich also für ein Karteiprogramm, um ein Beispiel zu nennen, mehr als 50 verschiedene Datensätze mit eigenen Dateinamen speichern.
Ein Nachteil gegenüber "echten" Disks muß noch erwähnt werden: Wenn eine Datei zum Beschreiben geöffnet wurde und nach dem Beschreiben wieder geschlossen, kann aus ihr nur noch gelesen werden. Um die Datei zu ändern, muß sie in den Speicher geladen werden, wo sie dann geändert wird. Danach muß sie mit ERASE von der Microkassette gelöscht werden und man kann sie neu abspeichern.







Einsatzmöglichkeiten des Microdrive

Im professionellen Einsatz bieten sich die gewohnten Möglichkeiten, Daten und Datensätze schnell und sicher abzuspeichern und diese jederzeit schnell zur Verfügung zu haben.
Lange Programme können in unglaublich kurzer Zeit geladen werden. Es gibt eine Autostart-Möglichkeit, die ein Programm von Microdrive lädt, wenn man RUN tippt und kein Programm im Speicher ist. Danach erscheint innerhalb von maximal 9 Sekunden das Menue auf dem Bildschirm. Ein Tastendruck und nach weiteren 10 bis 20 Sekunden kann das Spiel beginnen.
Es sind Programme denkbar, die statt aus wenigen DATA-Zeilen ihre Daten direkt von Kassette holen. Man denke nur an die Möglichkeit eines Adventures, das 80 Kilobyte nutzt, ohne daß Teepausen zum Nachladen von Kassetten einzulegen sind.
Man kann Compiler entwickeln, die das zu compilierende Programm vom Microdrive lesen und so mehr Platz für Maschinensprache haben...und noch vieles mehr ist denkbar. Eine neue Aera für ZX-Programmierer und -Anwender.

Sicherheit

Dieser Punkt ist noch etwas ungewiß. Sowohl Interface und Laufwerk machen einen soliden Eindruck. Eher zerbrechlich wirkt hingegen die Kassette, von der zwei bequem in eine Streichholzschachtel passen.
Im Handbuch wird gewarnt, das Band mit den Fingern zu berühren. Wir denken, daß diese Warnung berechtigt ist. Wenn man das dünne Band sieht und sich überlegt, daß es in höchstem Tempo in etwa sieben Sekunden einmal am Tonkopf vorbeirast, wundert man sich, daß das Laufgeräusch so sicher klingt, frei von mechanischen Überlastungen. Hier bleibt abzuwarten, was der Dauerbetrieb bringt.
Die Kassetten halten nicht ewig. Das steht jedenfalls im Handbuch. Es ist klar, daß bei derart immens hoher Aufzeichnungsdichte kleinste Störungen fatale Wirkungen haben. Auch normale Musikkassetten halten nicht ewig, nur fällt das dabei nicht so sehr ins Gewicht. Aber auch hier wird erst die Zeit zeigen, was unter dem "nicht ewig" zu verstehen ist. Aber man sollte es merken, wenn eine Kassette dabei ist, ihren Geist aufzugeben: Es benötigt dann mehrere Versuche, bis sie geladen werden kann. Dann sollte man sich eine Kopie anlegen und die alternde Kassette neu formattieren.

Zusammenfassung

Das lange Warten hat gelohnt! Für den, der den Spectrum nicht ausschließlich professionell einsetzt, eine sehr preiswerte Alternative zu einem "echten" Disk-Drive.
Bei Maximalausbau und Zugrundelegung der englischen Preise (die endgültigen DM-Preise sind nicht bekannt) hat man für etwa 1700 DM eine Speicherkapazität von 700 Kilobyte (8 Mikrodrives). Für den, der nicht nur fertige Spiele spielt sondern selbst programmiert, sind die Microdrives unserer Ansicht nach ein MUSS und für den, der lieber auf fertige Programme zurückgreift, werden sie dann interessant, wenn die ersten Programme auf den Markt kommen, die diese Möglichkeiten nutzen.

Preisgünstiger TRS-80
Micro Color Computer

Der neue TRS-80 Micro Color Computer Modell MC-10 von Radio Shack, einer Abteilung der TANDY Corporation, bietet Besonderheiten, die normalerweise nur bei teuren Geräten zu finden sind.
Er ist hauptsächlich für Einsteiger und Neulinge gedacht. Der TRS-80 Micro Color Computer (26-3011) kostet 348,- DM und ist in allen TANDY Computer Centern, TANDY Filialen und bei TANDY Vertragshändlern verfügbar.
Der Computer hat eine Standardtastatur mit normalen Tasten (keine Folientastatur). BASIC-Anweisungen können durch Drücken von nur zwei Tasten erzielt werden.
Einfache Grafik ist ebenfalls durch Drücken einer 2-Tastenkombination erreichbar. Der MC-10 ist mit 8 Farben für Farbgrafiken ausgestattet. Text und Grafik wird in einem Format von 32 Zeichen pro Zeile und 16 Zeilen dargestellt.
Die 4K Byte Speicherkapazität des MC-10 kann auf 20K aufgerüstet werden. Dies geschieht mittels eines 16K Moduls, welches von außen aufgesteckt wird.
Der MC-10 hat eine serielle Schnittstelle für Modems und Drucker und eine Kassetten-Schnittstelle zum Speichern und Laden von Kassettenprogrammen.
Praktisch alle Standard Color BASIC Programme, die auf einem TRS-80 Color Computer laufen, können mit geringen Änderungen übernommen werden. Spezielle Software für den MC-10 ist in Kürze verfügbar.
Über den eingebauten UHF-Modulator läßt sich der MC-10 an jeden Farbfernseher oder auch Schwarz/Weißfernseher anschließen.
Der 836 Gramm leichte Computer ist 21,6 cm x 17,8 cm x 5,1 cm groß. Er ist



klein genug, um ihn in eine Schublade zu stecken, und leicht genug, um ihn in die Ferien oder in den Urlaub mitzunehmen. Alles, was noch gebraucht wird, ist ein Fernseher und ein 220V-Netzanschluß.
Ein leicht verständliches Handbuch zum MC-10 wird mitgeliefert. Das Handbuch enthält das Microsoft Color BASIC für Einsteiger und eine Referenzkarte für das Micro Color Basic.

NEWS

ARS Electronica

Der österreichische Rundfunk ORF veranstaltet auch in diesem Jahr die ARS Electronica 84 in Linz. Diese Veranstaltung wird als offenes Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft ein Programmpaket mit Großprojekten, Musiktheater, musikalischen Aufführungen, Aktionen, Workshops und Ausstellungen anbieten.

Der Höhepunkt wird "Der große Preis" der ARS Electronica sein, der seit 1979 besteht. Hierbei handelt es sich um ein internationales Forum für Elektronikmusiker: ein Forum für Präsentation, Erfahrungsaustausch und Verwirklichung gemeinsamer musikalischer Ideen und Projekte. Von einer internationalen Fachjury, in diesem Jahr unter der Leitung von Robert Moog, wird dieser Preis 1984 zum viertenmal für die originellste und zukunftsweisendste Neuentwicklung im Bereich der elektronischen Klangerzeugung vergeben. So war zum Beispiel 1979 der inzwischen in allen elektronischen Studios bekanntgewordene Musikcomputer "Fairlight" Preisträger. Zugelassen ist jeder Künstler oder Künstlergruppe, die elektronische klangerzeugende oder modifizierende Ausrüstungen verwenden, die sie selbst gebaut haben und Erfinder, die auf ihren eigenen elektronischen Musikinstrumenten spielen. Akustische Klangquellen dürfen dann verwendet werden, wenn der Großteil des Klangmaterials elektronisch erzeugt wird.

Kriterien für die Beurteilung sind Kreativität im Konzept, Beherrschung der technischen Ausrüstung und die Musikalität. Anmeldungen für diesen Preis müssen bis spätestens 19. Mai 1984 an das ORF Landesstudio Oberösterreich, A-4020 Linz, Franckstraße 2a, erfolgen. Für weitere Informationen ist Herr Wolfgang Winkler vom ORF, Telefon: 0732/53 4 81-0 zuständig. Der Bewerbung ist ein Muster des Stückes auf Band oder Kassette mit einer Maximallänge von 10 Minuten beizufügen. Ferner sollte ein Foto des Teilnehmers und der Instrumente sowie eine Kurzbiografie des Teilnehmers und seiner Musik mitgeschickt werden.

Von einer Vor-Jury werden sechs Bewerber ausgewählt, die an der Schlußveranstaltung am 13. September 1984 teilnehmen dürfen.

Computerpflege



Unter der Markenbezeichnung "Astat" bietet Hifi Plus aus Arolsen verschiedene Artikel zur Pflege und Reinigung von Computern und Bildschirmen sowie Zubehör an.

Bildschirmreinigungstuch: Eingeschaltete Bildschirme ziehen durch statische Aufladungen Schmutpartikel, die in unserer Luft sind, an. Die Verschmutzung durch Klimaanlagen, Nikotin, Fette und sonstige Umwelteinflüsse, setzt dem Bildschirm immer mehr zu.

Das Astat-Bildschirmreinigungstuch nimmt eine streifenfreie Reinigung der o.g. Verschmutzungen vor. Es kann bei allen handelsüblichen Bildschirmen eingesetzt werden. Ein weiterer Vorteil: Der Bildschirmtext kann besser gelesen werden.

Gehäusereinigungstuch: Gehäuse von Schreibmaschinen, Tastaturconsolen, Drucker, Telefon u.v.a., verschmutzen durch Fette, Fingerabdrücke, Striche von Filz- u. Kugelschreiber, und die ständige Betriebsbereitschaft bringt noch die statische Aufladung hinzu. Das Astat-Gehäuse-Reinigungstuch nimmt eine gründliche Reinigung mit den o.g. alltäglichen Verschmutzungen vor. Einsetzbar ist es auf allen handelsüblichen Oberflächen wie Kunststoff, Metall, Plexiglas usw. Ein weiterer Vorteil: Es desinfiziert den Arbeitsplatz und trägt zur Hygiene bei.

Diskettenreinigung: Durch den täglichen Gebrauch der Diskette wird der Lese- und Schreibkopf sehr stark beansprucht. Eine Verschmutzung durch Umwelteinflüsse ist selbst im Inneren des Laufwerkes nicht zu vermeiden.

Die Trocken-Naßreinigung von Lese- und Schreibköpfen durch Astat-Reinigungsdiskette. Die Diskette hat vier Waben. Damit kann sie von allen Seiten in das Laufwerk eingeschoben werden. Die vordosierte Reinigungsflüssigkeit eines Beutels wird gleichmäßig auf alle vier Waben verteilt. (8 Zoll = 12 Reinigungen, 5 1/4 Zoll = 8 Reinigungen). Jetzt reinigt die Diskette im gleichen Abstand trocken und naß.

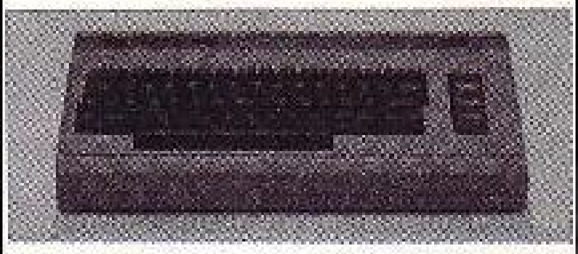
Antistatic-Spray "trocken": Bei ständig betriebsbereiten Geräten ist eine statische Aufladung nicht zu neutralisieren. Auch der Teppichboden hat Schuld, wenn es an der Anlage knistert.

Das Astat Antistatic-Spray "trocken" hat eine Besonderheit. Schon beim Sprühen verfliegt die Flüssigkeit, die möglicherweise ins Gehäuse oder von Tastaturen in das Innere der Anlage laufen könnte. Damit die Möglichkeit eines Kurzschlusses erst garnicht in Betracht zu ziehen ist, wird der Gegenstand, ob Teppichboden oder sonstige Geräte, sozusagen eingenebelt.

Commodore im Aufwind

Die Quartals- und Halbjahresergebnisse des vergangenen Jahres, gab im Januar der auf dem Micromarkt führende Hersteller Commodore bekannt. Danach lagen die Umsätze und Gewinne von Commodore International weit über dem Durchschnitt der ohnehin expandierenden Branche.

Irving Gould, Vorsitzender des Aufsichtsrates von Commodore International Ltd. gab im Januar die neusten Zahlen bekannt. Im zweiten Quartal des vergangenen Jahres erhöhte Commodore seine Umsätze um 145 Prozent auf 431,4 Millionen Dollar. Die Gewinne vor Steuern schnellten um 170 Prozent auf 79,2 Millionen Dollar hoch. Die Umsatzrendite kletterte von 16,6 auf 18,3 Prozent, das heißt, pro Aktie verdoppelten sich die Gewinne auf 1,62 Dollar. Ebenso günstig stellten sich im Halbjahresvergleich die



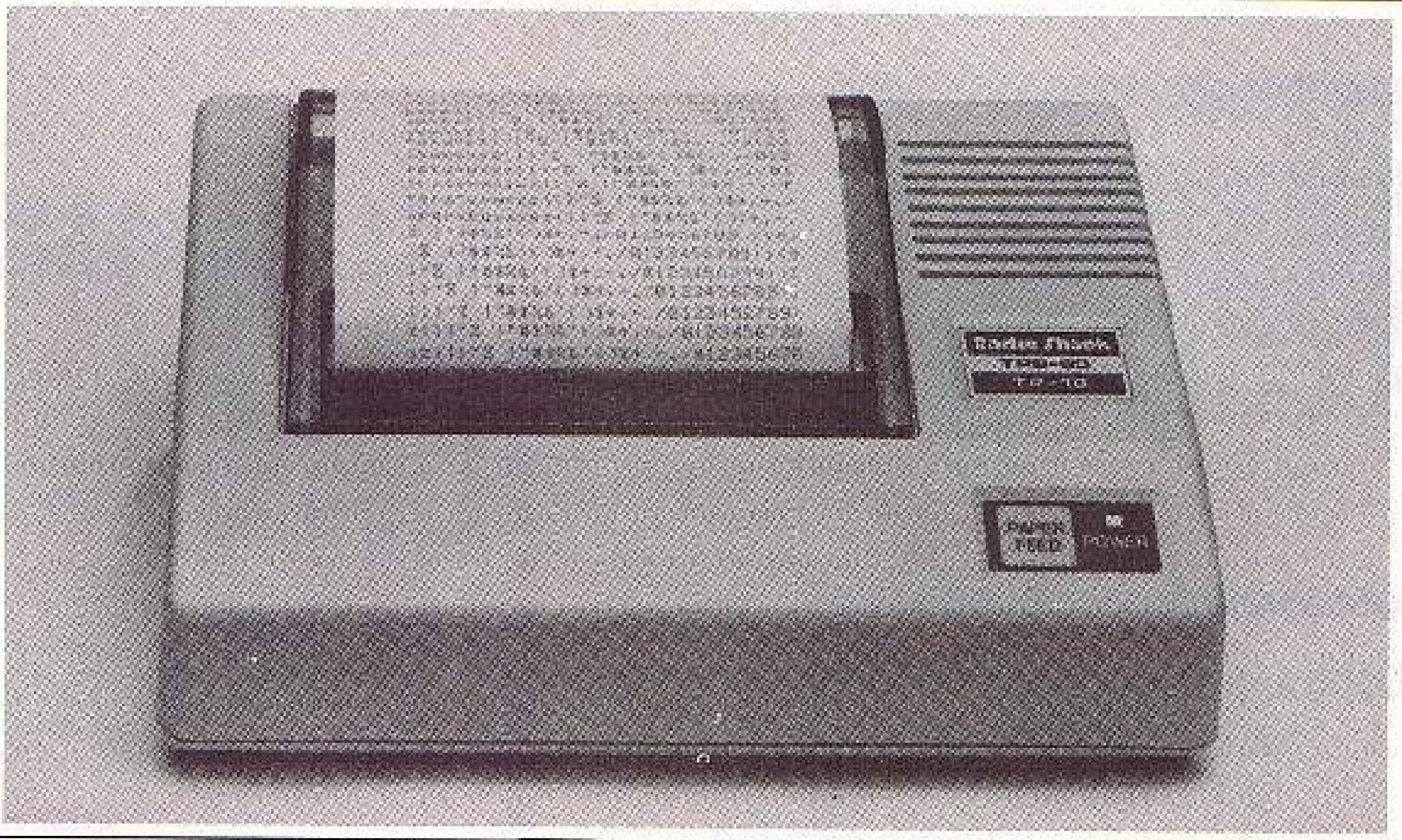
Ergebnisse dar. Von Juli bis Dezember 1983 kletterten die Verkaufserlöse um sage und schreibe 129 Prozent auf 640,7 Millionen Dollar.

Das Jahr 1983 war somit

das bei weitem erfolgreichste Geschäftsjahr dieses Unternehmens. Die starke Nachfrage, insbesondere im Bereich Heimcomputer der Typen C-64 und VC-20, veranlaßt zu weiterem Optimismus und der Hoffnung auf eine weitere Steigerung.
Commodore Deutschland erzielte im vergangenen Geschäftshalbjahr noch höhere Zuwachsraten als die Muttergesellschaft: Deren Umsätze im Inland stiegen nämlich 309 Prozent auf 157,3 Millionen Mark. Besonders gut war vor allem das Weihnachtsgeschäft für Commodore. Neben den Hobbyanwendern entdeckten immer mehr kleine und mittlere Unternehmen den Vorteil der Microcomputer.
Trotz dieser ungewöhnlich guten Entwicklung rechnet man bei Commodore im laufenden Jahr mit einer weiteren Expansion.

TANDY'S neuer TP-10 Thermopapier-Drucker

Der neue TP-10 Thermopapier-Drucker ist die ideale Ergänzung zum TRS-80 Micro Color Computer Modell MC-10. Er eignet sich aber auch für den TRS-80 Color Computer.
Der TP-10 Thermopapier-Drucker kostet 278,- DM und das Thermopapier kostet 9,50 DM für ein Paket mit 2 Rollen.
Der flüsternd leise TP-10 druckt bis zu 32 Zeichen pro Zeile und 30 Zeichen pro Sekunde auf ca. 10,5 cm breitem Thermopapier. 95 ASCII-Zeichen und 16 Blockgrafik-Zeichen, die gleich den Grafik-Zeichen des MC-10 Micro Color Computer sind, kann er darstellen.
Die Besonderheiten des TP-10 sind eine erweiterte Schriftgröße und eine Wiederholfunktion zur einfacheren Programmierung der grafischen Möglichkeiten.
Der TP-10 hat ein Color Computer kompatibles serielles Interface mit einer Übertragungsgeschwindigkeit von 600 Baud. Er ist 20,3 cm x 12,7 cm x 7,6 cm groß und nur +/- 1,5 kg schwer.



Spectrum Joystick aufgesteckt

Die meisten Spectrum Joysticks arbeiten mit einem zusätzlichen Interface, daß mindestens 100,- DM kostet. Seit kurzer Zeit gibt es nun zwei mechanisch wirkende Joysticks, die beide auf die Tastatur aufgesteckt werden. Sie werden über den Cursortasten plaziert und funktionieren durch einen mechanischen Druck auf diese Tasten.
Dies wird durch die Bewegung des Joysticks erreicht. Natürlich haben diese so arbeitenden Joysticks einen ganz gewaltigen Nachteil: Nur Programme, die die Cursortasten zur Steuerung nutzen, können kontrolliert werden. Zwei Firmen, nämlich Grant und EEC, bieten solch ein Gerät an. Der Grant-Stick ist sehr robust und arbeitet zufriedenstellend, während der EEC-Stick von schlechterer Qualität und sehr störanfällig ist.
Sicherlich die bessere Lösung zur Steuerung von Programmen für den Spectrum sind die herkömmlich arbeitenden Joysticks, oder aber (wir berichteten bereits im vergangenen Heimcomputer darüber) die neuen programmierbaren Joysticks.



Heimcomputer contra Fernmeldegesetz

Durch Presseveröffentlichungen wurden in den vergangenen Wochen die Heimcomputer-Besitzer in der Bundesrepublik Deutschland verunsichert. Danach sollten "hunderttausend deutschen Heimcomputer-Anwendern "Strafverfahren wegen Verstoßes gegen das Fernmeldegesetz" drohen.
Die Pressestelle der Oberpostdirektion Koblenz hat nun zu diesem Thema Stellung genommen. Danach können Besitzer von Heimcomputern in der Regel davon ausgehen, daß Ihre Geräte den geltenden Bestimmungen entsprechen und keine Funkstörungen verursachen.
In Zweifelsfällen erteilen die Funkstörmeßstellen der Fernmeldeämter Auskunft.

IMPRESSUM

Homecomputer erscheint monatlich im Roeske Verlag, Eschwege

Herausgeber:
Ralph Roeske

Redaktion:
Ralph Roeske (Chefredakteur) (verantwortlich)
Gertrud Marx-Fischer

Freie Mitarbeiter:
G. Disser, G. Weiss, C. Frey, W. Funk, K. Combüchler, M. H. Bahlo, R. Heikamp, M. Haß, B. Kirsch, Ch. Sauter, G. Verse, A. Pidde, J. Runge, R. Hülsmann

Herstellung:
Roeske Verlag, Eschwege

Satz und Reproduktion:
Roske Verlag, Eschwege

Druck:
Vogt GmbH 3436 Hessisch Lichtenau

Vertrieb:
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),
sowie Österreich und Schweiz
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 7
6200 Wiesbaden
Tel.:06121 2660

Anfragen nicht an Vertrieb oder Druckerei, sondern nur an den Verlag!

Anschrift
Roeske Verlag
HOMECOMPUTER
Fuldaer Straße 6
3440 Eschwege
Tel. Sa. Nr. 05651/8558

Anzeigenleitung:
W & M
Agentur für Werbung
und Marketing GmbH
Postfach 111341
4000 Düsseldorf 1
Tel.: 0211/555 56
Tx.: 8584109

Erscheinungsweise:
Erstverkaufstag von HOMECOMPUTER ist Anfang des Monats

Anzeigenpreise:
Bitte Mediaunterlagen anfordern

Anzeigenannahmeschluß:
Jeweils 3 Wochen vor Erscheinungstermin

Bezugspreise:
Einzelheft: 5,50 DM
Abonnement Inland 55,-DM im Jahr (12 Ausgaben)
Ausland: Europa 80,-DM USA 110,-DM

Autoren, Manuskripte:
Der Verlag nimmt Manuskripte und Software zur Veröffentlichung gerne entgegen.
Sollte keine andere Vereinbarung getroffen sein, so gehen wir davon aus, daß Sie mit einem Honorar von 100,- DM pro abgedruckter Seite im Heft einverstanden sind.
Bei Zusendung von Manuskripten und Software erteilt der Autor dem Verlag die Genehmigung zum Abdruck und Versand der veröffentlichten Programme auf Datenträger.
Rücksendung erfolgt nur gegen Erstattung der Unkosten. Zusendungen von Software zur Veröffentlichung sollen folgendes enthalten:
Kopierfähige Kassette oder Diskette mit dem Programm (Computer-Bezeichnung), vom Drucker erstelltes Listing oder Serie von Bildschirmfotos (keine Schreibmaschinenlistings), evtl. Bildschirmfotos von einem Probelauf und ausführliche Programmbeschreibung (Erklärung der Variablenliste, Beschreibung des Bildschirmaufbaues, Farbe, Grafik usw.) Für eingesandte Programmunterlagen kann keinerlei Haftung übernommen werden.

Ab sofort können Sie sämtliche 1983er Ausgaben von

Homecomputer & CPU

(insgesamt 14 Hefte) HC: *Ausgaben 3 - 12,* CPU: *Ausgaben 9 - 12 zum Preis von* **50,- DM** *zuzüglich 6,-DM Versandkosten bei unserem Verlag bestellen. Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht. Sollten bereits einige Hefte vergriffen sein, schicken wir Ihnen die noch vorhandenen Ausgaben zu (Restbetrag würde dann bei Lieferung, per Scheck, wieder an Sie zurückgehen).*
Sie können diese Hefte auch einzeln bestellen, und zwar zum Preis von 4,- DM zuzüglich 1,40 DM Versandkosten. Bei Lieferung von 2 Heften betragen die Versandkosten 2,- DM, ab 3 bis 8 Heften 3,- DM und bei 8 bis 14 Heften 6,-DM. Die Lieferung erfolgt nur per Vorauszahlung des Rechnungsbetrages und der Versandkosten auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege: BLZ 522 500 30, Kto. Nr. 45 22 934 Bezüglich des Programminhaltes der **HC-Hefte** *möchten wir Sie auf unseren Kassettenservice in diesem Heft verweisen, in dem die abgedruckten Programme genau aufgeführt sind. Auch in* **CPU** *gibt es viele interessante und spannende Programme für die gebräuchlichsten Heimcomputer, sowie jede Menge Softwarereviews, Programmiertips und vieles mehr.*



Superfile
für den ZX Spectrum

Es gibt eine große Zahl verschiedener Programme zur Verwaltung und Pflege von Dateien, wie Adresskartei, Literaturkataloge, Telefonkataloge und vieles andere mehr. Warum nun nicht diese Aufgabenstellungen alle in einem einzigen Programm vereinen?

Das folgende Programm läuft auf dem 16K und dem 48K Byte-ZX-Spectrum. Für die 48K-Version ist sogar eine ständig mitlaufende digitalanzeigende Uhr integriert.

Das Programm eröffnet folgende Möglichkeiten:
1. Eingabe von Daten
2. Ausgabe aller Daten
3. Ausgabe von einzelnen Daten
4. Suchen nach möglichen Einzeldaten in der Datei
5. Sortieren der gesamten Datei nach jeweils vorgewählten Datenstücken
6. Ausgabe eines Statusberichts
7. Löschen von einzelnen Daten oder der gesamten Datei
8. Saven auf Cassette

Die Erklärung der Handhabung des gesamten Programms soll anhand eines Beispiels, Anlage eines Telefonregisters, erfolgen.

Das Telefonregister besteht aus
Name
Vorname
Telefonnummer

Vorab eine kurze Erläuterung dreier Begriffe aus der Dateiverwaltung:

FILE Ein FILE ist die Bezeichnung für eine abgeschlossene Datei. In unserem Fall das ganze Telefonregister.

RECORD Ein RECORD ist ein Teil eines FILES. In unserem Beispiel eine Eingabe von Name, Vorname und Telefonnummer in das FILE (Gesamtdatei). Die RECORDS sind fortlaufend nummeriert.

ITEM Ein ITEM ist ein Teil eines RECORDS. Zum Beispiel die Eingabe eines Vornamens in das FILE "Telefonregister"!

Die Erklärung des Programms erfolgt nicht wie sonst üblich von der untersten Zeile zur obersten, sondern soll hier in der Reihenfolge des Anlegens und Verwaltens einer Datei im Beispiel Telefonregister erfolgen.

8000 - 8300 Diese Zeilen zeigen das Hauptmenue des Programms auf. Von hieraus wird in die einzelnen Optionen des Programms verzweigt, die nachfolgend erklärt werden.

7000 - 7210 Hier wird die Anzahl der Spalten (in unserem Beispiel 3) sowie die Bezeichnung (Name, Vorname und Telefonnummer) der ITEMS eingegeben. Anschließend wird die Zahl der möglichen RECORDS angezeigt. Die tatsächlich benötigten RECORDS können vorgewählt werden.

6000 - 6170 In diese Zeilen werden RECORD für RECORD eingegeben. Es können selbstverständlich zu jedem Zeitpunkt neue RECORDS hinzugefügt werden.

5000 - 5590 Die Zeilen 5000 - 5590 bewirken die Ausgabe aller vorher eingegebenen oder später sortierten RECORDS. Die Zeilen eröffnen eine zusätzliche Ausgabe auf den Drucker.

4000 - 4210 Dieser Programmteil eröffnet die Möglichkeit nach jedem Textbruchstück in der gesamten Datei "Telefonregister" zu suchen. Also! Sie geben zum Beispiel nur eine Zahl der Telefonnummer ein und der Spectrum wirft alle RECORDS aus, in dem diese Zahl enthalten ist. Oder Sie geben einen Vornamen ein usw.

3000 - 3390 Hier wird nach Angabe des ITEMS die gesamte Datei alphabetisch neu sortiert. Also – Angabe des ITEMS: Name und die gesamte Datei ist alphabetisch nach Namen von A-Z nummeriert.

4500 - 4610 Die Zeilen geben einen Statusbericht in folgender Form aus:
- Anzahl der ITEMS
- Spaltenzahl pro ITEMS
- Mögliche RECORDS
- Tatsächlich gewählte RECORDS
- Prozentuelle Speicherbelegung

6500 - 6650 Es können einzelne RECORDS gelöscht werden. Falls also ein Name mit Telefonnummer gelöscht werden soll, so geben Sie die Nummer des RECORDS ein und der Eintrag ist aus der Datei entfernt und macht Platz für neue RECORDS.

6700 - 6800 Hier kann die ganze Datei gelöscht werden. Also behandeln Sie diese Option vorsichtig. Das Löschen erfolgt zur Vorsicht auch erst nach einer zusätzlichen Abfrage.

9700 - 9810 Das Saven auf Cassette kann zu jeder Zeit erfolgen. Es ist sinnvoll, bei längerem Gebrauch der Datei und neuen Dateneingaben zwischendurch zu saven.

9982 - 9986 Die Zeilen laden das Maschinenprogramm zur ständigen Uhrzeitangabe rechts oben auf dem Bildschirm. Dieses Unterprogramm läuft nur auf der 48K-Byte-Version des Spectrums. In die 16K-Version werden deshalb die Zeilen 9982 - 9985, sowie 210 - 250 nicht eingegeben.

Nachdem das Programm eingegeben worden ist, saven Sie es zur Sicherheit erst einmal auf Band.

Beim erstenmal starten Sie das Programm mit RUN und ENTER. Wenn Sie später die Datei auf Band geladen haben, wird das Programm immer mit einem Autostart begonnen. Falls das Programm später aus irgendwelchen Gründen unterbrochen wird, mit GOTO 8000 wieder starten; nie RUN eingeben, sonst sind alle eingegebenen Dateien gelöscht!

Falls Sie den gesamten Speicherbereich für Ihre Datei benötigen, löschen Sie alle REM-Anweisungen im Programm; das schafft zusätzliche Speicherplätze.

```
1 REM ---------------------------
2 REM - COPYRIGHT BY            -
3 REM - DIPL.-ING. G.VERSE      -
4 REM - 4650 GELSENKIRCHEN      -
5 REM - GRUENER WEG 45          -
6 REM ---------------------------
10 REM SUPERFILE
11 REM S(F)    = ANZAHL SPALTEN FUER ITEMS
12 REM RECORD = MOEGLICHE RECORDS
13 REM PRUEFS = SUMME SPALTEN
14 REM REC     = TATSAECHLICHE RECORDS
15 REM N$(F)   = BEZEICHNUNG DER ITEMS
16 REM SUM     = LETZTES EINGEGEBENES RECORD
```

```
17 REM D$      = DATUM
18 REM U$      = UHRZEIT
19 REM U       = EINTRAG J/N
20 REM A/B/C$ = AKTUELLE STRINGEINGABE
40 GO TO 100
50 REM ________________________
51 REM PRINTER CONTROLL-CODES
52 LPRINT CHR$ 5
54 LPRINT CHR$ 27;CHR$ 80;CHR$ 51
56 LPRINT CHR$ 4
59 LLIST
60 STOP
100 DEF FN P(N)=PEEK N+256*PEEK (N+1)
101 POKE 23658,8
140 CLS
150 PRINT  BRIGHT 1;AT 1,4;"DATENVERWALTUNGSPROGRAMM"
160 PRINT AT 10,7; INVERSE 1;"S U P E R F I L E"
170 INPUT "GEBE DEN NAMEN DER DATEI EIN:   ";X$
175 LET LPRINT=0: LET U=0: LET SUM=0: DIM S(1): LET S(1)=0
180 CLS : GO TO 215
200 REM ________________________
205 REM DATUM+UHRZEIT
210 POKE 23730,168: POKE 23731,247
220 PRINT "GEBE DAS DATUM EIN:"
222 PRINT "TAG,MONAT,JAHR  Z.B.300982"
230 INPUT D$
240 IF LEN D$<>6 THEN  GO TO 230
250 PRINT D$
260 PRINT : PRINT "GEBE DIE UHRZEIT EIN:"
265 PRINT "STUNDE,MINUTE     Z.B. 1245"
270 INPUT U$
280 IF LEN U$<>4 THEN  GO TO 270
290 PRINT U$
300 POKE 63667,(VAL U$(1 TO 1)*16)+VAL U$(2 TO 2)
310 POKE 63668,(VAL U$(3 TO 3)*16)+VAL U$(4 TO 4)
320 POKE 63669,0
325 PRINT ''''TAB 10; FLASH 1;"BITTE WARTEN"
330 GO SUB 9982
340 GO TO 8000
3000 REM ________________________
3010 REM SORTIEREN NACH ITEMS
3020 CLS : LET N=1
3030 PRINT TAB 3; INVERSE 1;"SORTIEREN NACH ITEMS"
3040 FOR F=1 TO ITEM: PRINT  INVERSE 1;"ITEM ";F;": "; INVERSE 0;N$(F): NEXT F
3050 PRINT '"NACH WELCHEM ITEM SOLL SORTIERT WERDEN. GEBE DIE NUMMER EIN: ";: IN
PUT SORTITEM: PRINT SORTITEM
3055 IF SORTITEM>ITEM  THEN  GO TO 3020
3060 LET F=SORTITEM
3100 PRINT ''TAB 10; FLASH 1;"ICH SORTIERE"
3110 GO SUB 3200
3120 CLS : PRINT AT 10,6; INVERSE 1;"SORTIEREN BEENDET"
3130 PAUSE 100: GO TO 8000.
3200 REM EINSORTIEREN ----------
3210 LET M=SUM
3220 LET M=INT (M/2)
3230 IF M=0 THEN  RETURN
3240 LET J=1
3245 LET K=SUM-M
3250 LET I=J
3260 LET L=I+M
3270 IF R$(I,S(F) TO S(F+1)-1)<=R$(L,S(F) TO S(F+1)-1) THEN  GO TO 3320
3280 LET B$=R$(I)
3283 LET R$(I)=R$(L)
3286 LET R$(L)=B$
3290 LET I=I-M
3300 IF I<1 THEN  GO TO 3320
3310 GO TO 3260
3320 LET J=J+1
3330 IF J>K THEN  GO TO 3220
3340 GO TO 3250
3350 LET R$(J1)=R$(J1-1)
3355 PRINT "3355";R$(J1),R$(J1-1)
3360 LET J1=J1-1
3365 GO TO 3340
3370 LET R$(J)=A$
3380 LET N=N+1
3390 RETURN
```

```
3990 STOP
4000 REM ______________________
4010 REM SUCHEN IN DER DATEI
4020 CLS : PRINT TAB 3; INVERSE 1; BRIGHT 1;"SUCHEN IN DER DATEI"
4030 PRINT : PRINT "GEBE DEN TEXTTEIL EIN NACH DEM  DU SUCHST"
4040 INPUT "TEXT: ";A$
4050 PRINT  INVERSE 1; BRIGHT 1;A$
4052 PRINT ''"AUSGABE AUF DEN "; INVERSE 1;"DRUCKER"; INVERSE 0;"? J/N"
4053 PAUSE 30
4054 IF INKEY$="" THEN  GO TO 4054
4056 IF INKEY$="J" OR INKEY$="j" THEN  LET LPRINT=1: GO TO 4060
4060 PRINT '' FLASH 1;TAB 10;"ICH SUCHE       "
4062 FOR G=1 TO SUM
4065 IF INKEY$="Z" OR INKEY$="z" THEN  GO TO 8000
4070 FOR M=1 TO PRUEFS-LEN A$+1
4080 IF R$(G,M TO M+LEN A$-1)=A$ THEN  GO SUB 4200: GO TO 4100
4090 NEXT M
4100 NEXT G
4105 IF U=0 THEN  PRINT  BRIGHT 1; INVERSE 1;"KEIN EINTRAG VORHANDEN!": GO TO 41
20
4110 PRINT  INVERSE 1; BRIGHT 1;"SUCHE BEENDET";
4120 PRINT "          TASTE ENTER"
4130 LET U=0
4140 PAUSE 30
4150 IF INKEY$="" THEN  GO TO 4150
4160 GO TO 8000
4200 IF LPRINT=1 THEN  GO SUB 5500: LET PRINT=0: RETURN
4210 LET U=1: GO SUB 5065: RETURN
4500 REM ______________________
4510 REM STATUSBERICHT
4512 IF S(1)=0 THEN  GO TO 8000
4515 CLS
4520 PRINT TAB 8; INVERSE 1;"STATUSBERICHT"
4530 PRINT '''"ITEMS: ";TAB 23; INVERSE 1;ITEM
4532 FOR F=2 TO ITEM+1: PRINT "SPALTENZAHL ITEM ";F-1;": ";TAB 23; INVERSE 1;S(F
)-S(F-1): NEXT F
4534 FOR F=1 TO ITEM: PRINT "BEZEICHNUNG ITEM ";F;": ";TAB 23; INVERSE 1;N$(F,1
TO 9): NEXT F
4540 PRINT "MOEGLICHE RECORDS:";TAB 23; INVERSE 1;RECORD
4550 PRINT "TATSAECHLICHE RECORDS:";TAB 23; INVERSE 1;REC
4555 PRINT "EINGEGEBENE RECORDS:";TAB 23; INVERSE 1;SUM
4560 PRINT '"SPEICHERBELEGUNG:";TAB 23; INVERSE 1;INT (SUM/RECORD*100)+1;" %"
4570 PRINT ''''TAB 21;"TASTE ENTER"
4600 IF INKEY$="" THEN  GO TO 4600
4610 GO TO 8000
5000 REM ______________________
5010 REM AUSGABE ALLER DATEN
5020 CLS
5030 IF S(1)=0 THEN  GO TO 8000
5040 PRINT TAB 7; INVERSE 1;"AUSGABE DATEN"
5042 IF SUM=0 THEN  GO TO 5150
5044 PRINT ''"AUSGABE AUF "; INVERSE 1;"DRUCKER"; INVERSE 0;"? J/N"
5046 PAUSE 30: IF INKEY$="" THEN  GO TO 5046
5048 IF INKEY$="J" OR INKEY$="j" THEN  LET LPRINT=1
5050 FOR G=1 TO SUM
5055 IF INKEY$="z" OR INKEY$="Z" THEN  GO TO 8000
5060 IF LPRINT=1 THEN  GO SUB 5500: GO TO 5120
5065 PRINT TAB 7;"RECORD NR.: "; BRIGHT 1;G
5070 FOR F=1 TO ITEM
5080 PRINT N$(F);": ";
5090 PRINT R$(G,S(F) TO S(F+1)-1)
5100 NEXT F
5110 PRINT "________________________________"
5115 IF U=1 THEN  RETURN
5120 NEXT G
5150 PRINT  BRIGHT 1;"KEINE EINGABE MEHR VORHANDEN!": PRINT "TASTE ENTER"
5160 PAUSE 0
5165 LET LPRINT=0
5170 GO TO 8000
5500 REM ______________________
5510 REM AUSGABE RECORDS AUF DRUCKER
5520 LPRINT TAB 7;"RECORD-NR.: ";G
5530 FOR F=1 TO ITEM
5540 LPRINT N$(F);": ";
5550 LPRINT R$(G,S(F) TO S(F+1)-1)
5560 NEXT F
```

```
5570 LPRINT
5590 RETURN
6000 REM _______________________
6010 REM EINGABE DATEN
6020 CLS
6025 IF S(1)=0 THEN  GO TO 8000
6030 PRINT TAB 7; INVERSE 1;"EINGABE DATEN"
6035 PRINT
6040 FOR G=SUM+1  TO REC
6042 IF SUM=REC THEN  GO TO 6145
6045 PRINT TAB 7;"RECORD NR.: "; BRIGHT 1;G
6050 FOR F=1 TO ITEM
6060 PRINT N$(F);": ";
6070 INPUT A$
6075 PRINT A$
6080 LET R$(G,S(F) TO S(F+1)-1)=A$
6090 NEXT F
6092 PAUSE 20: PRINT "DATENEINGABE KORREKT? J/N"
6094 IF INKEY$="" THEN  GO TO 6094
6096 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN  GO TO 6045
6100 PAUSE 20: PRINT "WEITER MIT DATENEINGABE? J/N"
6105 PAUSE 30
6110 IF INKEY$="" THEN  GO TO 6110
6120 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN  GO TO 6147
6140 NEXT G
6145 PRINT  INVERSE 1; FLASH 1;"ANZAHL DER RECORDS SIND ERREICHT"
6147 LET SUM=G
6155 IF SUM>REC THEN  LET SUM=REC
6160 PAUSE 200
6170 GO TO 8000
6500 REM _______________________
6510 REM LOESCHEN RECORDS
6515 CLS
6520 PRINT TAB 3; INVERSE 1;"LOESCHEN VON RECORDS"
6525 PRINT  BRIGHT 1;'"EINGABE 0 = ZURUECK ZUM MENUE"
6530 PRINT ''"WELCHES RECORD SOLL GELOESCHT   WERDEN: ";: INPUT LREC
6540 PRINT LREC
6545 IF LREC=0 THEN  GO TO 8000
6550 IF LREC>SUM  THEN  PRINT "ES SIND NUR "; INVERSE 1;SUM; INVERSE 0;" RECORDS
 VORHANDEN!": GO TO 6530
6555 LET U=1
6560 FOR G=LREC  TO SUM-1
6570 IF U=1 THEN  GO SUB 5055: LET U=0
6580 LET R$(G)=R$(G+1)
6590 NEXT G
6600 LET R$(G)=""
6610 LET SUM=SUM-1
6630 PRINT "RECORD "; INVERSE 1;LREC; INVERSE 0;" GELOESCHT."
6635 PRINT '"ALLE NACHFOLGENDEN RECORDS WER- DEN UM EINEN PLATZ NACH UNTEN   GES
CHOBEN."
6637 PRINT AT 21,21; INVERSE 1;"TASTE ENTER"
6640 PAUSE 0
6650 GO TO 8000
6700 REM _______________________
6710 REM LOESCHEN ALLER DATEN
6715 CLS
6720 PRINT  FLASH 1;AT 3,12;"ACHTUNG!!"
6730 PRINT ''''TAB 5;" ALLE DATEN LOESCHEN???"
6740 PRINT 'TAB 10;"LOESCHEN J/N"
6750 IF INKEY$="" THEN  GO TO 6750
6760 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN  GO TO 8000
6770 DIM S(ITEM+1): DIM R$(REC,PRUEFS): DIM N$(ITEM): LET ITEM=0: LET PRUEFS=0:
LET REC=0: LET RECORD=0
6780 LET LPRINT=0: LET U=0: LET SUM=0: DIM S(1): LET S(1)=0
6790 PRINT "GEBE DEN NAMEN DER NEUEN DATEI  EIN: ";: INPUT X$
6800 GO TO 8000
7000 REM _______________________
7010 REM EINGABE ITEM
7015 CLS
7018 PRINT TAB 7; INVERSE 1;"EINGABE ITEM"
7020 IF S(1)=0 THEN  GO TO 7040
7022 PRINT  FLASH 1;"ACHTUNG"; FLASH 0: PRINT " EINE ITEM-EINGABE IST VORHANDENE
INE NEUE EINGABE ORGANISIERT  DIE ITEMS NEU! WEITER? J/N"
7023 IF INKEY$="" THEN  GO TO 7023
7024  IF INKEY$="J" OR INKEY$="j" THEN  GO TO 7030
7026 GO TO 8000
7040 PRINT : PRINT "WIEVIELE ITEM: ";: INPUT ITEM: PRINT ITEM
```

```
7050 DIM S(ITEM+1): LET S(1)=1
7060 FOR F=2 TO ITEM+1: INPUT ("ANZAHL DER SPALTEN FUER DAS ITEM ";F-1;": ");S(F
)
7065 PRINT "SPALTENZAHL ITEM ";F-1;": ";S(F)
7080 LET S(F)=S(F)+S(F-1)
7085 NEXT F: LET PRUEFS=S(F-1)-1
7090 LET RECORD=FN P(23730)-FN P(23641): LET RECORD=INT (RECORD)-500
7100 LET RECORD=INT (RECORD/PRUEFS): PRINT "MOEGLICHE RECORDS: ";RECORD
7110 PRINT "WIEVIELE RECORDS: "; : INPUT REC
7120 IF REC>RECORD OR REC<1  THEN  PRINT : PRINT  BRIGHT 1;"ES SIND NUR ";RECORD
;" MOEGLICH": GO TO 7110
7130 PRINT REC
7140 DIM R$(REC,PRUEFS)
7150 PRINT  INVERSE 1;"BEZEICHNUNG DER ITEMS"
7155 DIM N$(ITEM,10)
7160 FOR F=1 TO ITEM
7170 INPUT ("ITEM ";F;": ");N$(F)
7175 PRINT "ITEM ";F;": ";N$(F)
7180 NEXT F
7190 PRINT "ALLE BEZEICHNUNG KORREKT? J/N"
7191 PAUSE 30
7192 IF INKEY$="" THEN  GO TO 7192
7194  IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN  GO TO 7150
7196 PAUSE 20
7200 PRINT : PRINT  FLASH 1;"ZURUECK ZUM MENUE: TASTE ENTER"
7210 PAUSE 0: GO TO 8000
7990 STOP
8000 REM ______________________
8010 BORDER 6: CLS
8020 PRINT TAB 6; INVERSE 1;"S U P E R F I L E"
8022 PRINT TAB 18;"DATUM:";D$( TO 2);".";D$(3 TO 4);".";D$(5 TO )
8025 PRINT '"DATEI: "; BRIGHT 1;X$
8030 PRINT : PRINT  INVERSE 1; BRIGHT 1;"OPTIONEN:"
8040 PRINT :  PRINT  BRIGHT 1;"EINGABE ITEM/SPALTENZAHL";TAB 28;"=1"
8050 PRINT "EINGABE DATEN";TAB 28;"=2"
8060 PRINT  BRIGHT 1;"AUSGABE ALLER DATEN";TAB 28;"=3"
8070 PRINT "SUCHEN IN DER DATEI";TAB 28;"=4"
8090 PRINT  BRIGHT 1;"STATUSBERICHT";TAB 28;"=5"
8100 PRINT "LOESCHEN VON RECORDS";TAB 28;"=6"
8110 PRINT  BRIGHT 1;"LOESCHEN ALLER DATEN";TAB 28;"=7"
8120 PRINT "SORTIEREN NACH ITEMS";TAB 28;"=8"
8180 PRINT   BRIGHT 1;"SAVEN DER DATEI";TAB 28;"=S"
8190 PRINT  INVERSE 1;"ZURUECK ZUM HAUPTMENUE";TAB 28;"=Z"
8200 IF INKEY$="" THEN  GO TO 8200
8210 IF INKEY$="1" THEN  GO TO 7000
8220 IF INKEY$="2" THEN  GO TO 6000
8230 IF INKEY$="3" THEN  GO TO 5000
8240 IF INKEY$="4" THEN  GO TO 4000
8250 IF INKEY$="S" THEN  GO TO 9700
8260 IF INKEY$="5" THEN  GO TO 4500
8270 IF INKEY$="6" THEN  GO TO 6500
8280 IF INKEY$="7" THEN  GO TO 6700
8290 IF INKEY$="8" THEN  GO TO 3000
8300 GO TO 8200
9700 REM ______________________
9710 REM  SAVEN
9715 CLS
9720 PRINT TAB 6; INVERSE 1;"SAVEN AUF TONBAND"
9730 PRINT ''''''''TAB 11;"SAVEN J/N"
9740 IF INKEY$="" THEN  GO TO 9740
9750 IF INKEY$="N" THEN  GO TO 8000
9800 SAVE "SUPERFILE" LINE 200
9810 GO TO 9700
9020 STOP
9982 DATA "F321F8FC01100136F7230B78B120F83EFDED47ED5EFBC9000000"
9983 RESTORE 9982: READ a$: FOR n=0 TO 23: LET b$=a$(n*2+1 TO n*2+2): LET b=16*(
CODE b$(1)-48-7*(b$(1)>="A"))+CODE b$(2)-48-7*(b$(2)>="A"): POKE 65040+n,b: NEXT
 n
9984 RESTORE 9985: READ a$: FOR n=0 TO 186: LET b$=a$(n*2+1 TO n*2+2): LET b=16*
(CODE b$(1)-48-7*(b$(1)>="A"))+CODE b$(2)-48-7*(b$(2)>="A"): POKE 63479+n,b: NEX
T n
9985 DATA "DDE5F5C5D5E53A32F83D32E2F8C246F83E3232B2F83AE5F8A7CE012732B5F8FE60C24
6F8AF32B5F83AB4F8A7CE012732B4F8FF60C246F8AF32B4F83AB3F8F7CE012732B3F8FE13C246F83
E0132B3F8DD2118403AB3F8CD79F83E0ACD8CF83AB4F8CD79F83E0ACD8CF83AB5F8CD79F82118580
60836712310FBE1D1C1F1DDE1C33800F5CB3FCB3FCB3FCB3FCD8CF8F1E60FCD8CF8C9DDE52A365C1
1800119EB6F2600292929191100010608 7EEEFFDD770023DD1910F5DDE1DD23C9"
9985 PRINT USR 65040: RETURN
```

Biorhythmus
für den ZX Spectrum

Das Programm besteht insgesamt aus 2 Teilen:
1. "bio"
2. "tendenz"
Zu 2.1 Dieses Programm errechnet die kritischen Tage eines beliebigen 4 Wochen Zeitraumes und stellt den Verlauf der Biorhythmuskurven eines Monats dar.
Zu 2.2 dieses Programm stellt den Verlauf der Tendenz des Biorhythmus (Summe der Biorhythmuskurven) für einen Zeitraum von 6 Monaten dar. Es kann ebenfalls eine Datenliste angelegt und ausgedruckt werden.

1. Der Biorhythmus
Die Biorhythmustheorie nimmt an, daß jeder Mensch über innere Uhren verfügt, die seinen Lebensablauf beeinflussen.
Man geht von 3 Zyklen aus, die bei jedem Menschen mit der Geburt beginnen. Der Ursprung ist die Nullinie (Mittellinie).
Der 23 Tage- oder körperliche Zyklus läßt die Intensität der Kräfte (körperliche Leistungs- und Widerstandsfähigkeit) erkennen.
Der 28 Tage- oder seelische Zyklus bestimmt die Gemütsverfassung (Verträglichkeit, Empfindsamkeit, Ausstrahlung).
Der 33 Tage- oder geistige Zyklus kennzeichnet den Verlauf der geistigen Aktivität (Denkkraft, Logik, Konzentrationsvermögen, Reaktionszeit).
Diese Zyklen (Wellen) werden als Kurven dargestellt. Jeder Zyklus besteht aus einer positiven und einer negativen Zone.
Der Tag an dem eine Kurve durch die Nullinie geht, wird als kritischer Tag bezeichnet.
Der Tag der Geburt z.B. ist ein extrem kritischer Tag, alle 3 Biorhythmuskurven gehen an diesem Tag durch die Nullinie.
Als positive Zone wird der Kurvenverlauf über der Nullinie, als negative Zone der Kurvenverlauf unter der Nulllinie bezeichnet. Beide Zonen sind gleich lang.
Die Biorhythmus-Zyklen sind das Ergebnis intensiver wissenschaftlicher Beobachtungen und Untersuchungen des menschlichen Verhaltens.
Da der Biorhythmus vom Menschen nicht beinflußt werden kann, sollte man sich in seinen Aktivitäten und seinem Verhalten dem biologischen Rhythmus anpassen.
Legen Sie alle starken Belastungen (Operationen, Impfungen, Prüfungen usw.), soweit möglich, in positive Zyklen Ihrer Biorhythmen.
In Japan wird der Biorhythmus bereits in großem Umfang und mit großem Erfolg in der Unfallverhütung eingesetzt.

2. Biorhythmus Programme
In beiden Biorhythmus Programmen können Namen und Geburtstage in einer Datenliste abgelegt werden.
Die Datenliste muß auf einer eigenen Kassette gespeichert werden.
Es können beliebig viele Listen angelegt und wahlweise geladen werden.
Jede Liste kann die Daten von 18 Personen (100 mit dem 48K Spectrum) aufnehmen. Namen dürfen max. 18 Zeichen lang sein.
2.1. "bio"
Dieses Programm berechnet die kritischen Tage (Nulldurchgänge) eines beliebigen 4 Wochen Zeitraumes und stellt den genauen Verlauf der positiven und negativen Phasen der 3 Biorhythmus-Zyklen grafisch dar.
Die einzelnen Kurven sind durch Buchstaben
k = körperlich
s = seelisch
g = geistig
gekennzeichnet.
2.2 "tendenz"
Dieses Programm berechnet die Tendenz der Biorhythmen für einen Zeitraum von 6 Monaten und Folgemonaten.
Es werden alle 3 Biorhythmuskurven addiert und das Ergebnis grafisch dargestellt.
Am Verlauf dieser Kurve erkennt man, ob die Tendenz eines Biorhythmus für einen bestimmten Zeitraum überwiegend positiv, überwiegend negativ, ausgeglichen, extrem positiv, extrem negativ oder extrem kritisch ist.
Die Extremwerte ergeben sich, wenn alle drei Biorhythmuskurven gleichzeitig stark positiv oder stark negativ sind oder fast gleichzeitig die Nullinie durchkreuzen.
Wird ein Extremwert errechnet, wird dieser durch einen Buchstaben gekennzeichnet.
P = Positiv
N = Negativ
K = Kritisch
Das Programm erlaubt eine längerfristige Vorplanung bestimmter Vorhaben.

Biorhythmus
Daten eingeben, drücke E
Datenliste, drücke D
Kritische Tage, drücke K
Biorhythmus, drücke 6
Info, drücke Z
Daten speichern, drücke G
Daten laden, drücke L
Biorhythmus ist errechnet
Kritische Tage, drücke K
Biorhythmus, drücke B
Kritische Tage (Nulldurchgang) sind Tage von besonderer Bedeutung in den Biorhythmuskurven. Die Unfallgefahr steigt und Fehlleistungen mehren sich.
STARKE TAGE (Kurve stark positiv) sind energiereiche, dynamische Phasen.
SCHWACHE TAGE (Kurve stark negativ) sind passive Erholungsphasen.

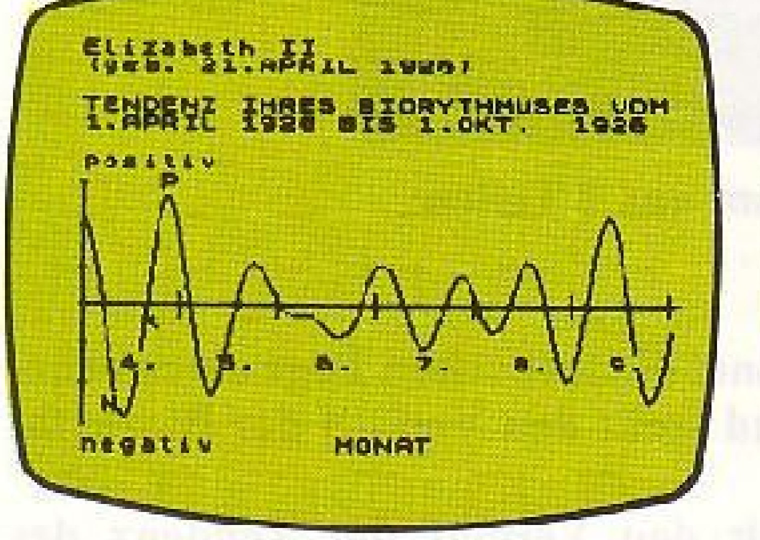
Zu Programm Tendenz

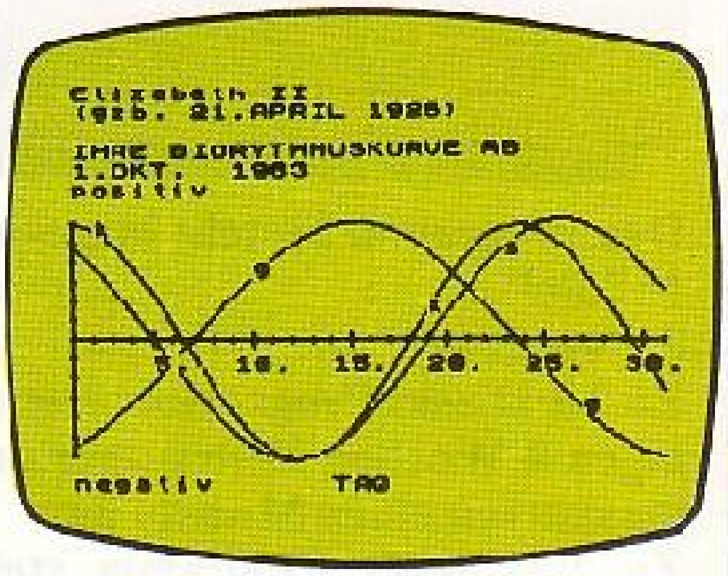
Zeilen	Funktion
10-20	Dimensioniert Zahlen- und Zeichenfeld für Datenliste
50-60	Initialisierung (Zuordnung Variable)
1000-1200	Wahl der Funktionen
1300-1370	Beschreibung
2000-2070	Eingabe Geburts- und Anfangsdatum
3000-4100	Prüfung des Datums und Berechnung des Biorhythmus
5400-6200	Berechnung und Darstellung der Biorhythmuskurve (siehe Progr. "bio")
7000-7070	Unterprogr. Anfangsdatum
8000-8050	Einschreiben von Daten in die Datenliste
8500-8570	Aufruf Datenliste und Wahl der Daten
8600	Daten löschen
8900	Unterprogr. Ausschreiben des Geburtsdatums
8950	Unterprogr. Ausschreiben des Datums
9999	Speichert Programm auf Kassette

Zu Programm Biorhythmus

Zeilen	Funktion
10-20	Dimensioniert Zahlen- und Zeichenfeld für Datenliste
50-50	Initialisierung (Zuordnung Variable)
1040-1250	Wahl der Funktionen
2000-2070	Eingabe Geburts- und Anfangsdatum
3000-3220	Prüfung des Datums und Berechnung des Biorhythmus
3500-3660	Berechnung der kritischen Tage
3850-4100	Auflisten der kritischen Tage
5400-6190	Biorhythmuskurven
5780-5860	Parameter für Bio-Kurven
5900-5985	Koordinatensystem mit Beschriftung

6000-6020 Unterprogramm ausdrucken
6100-6190 Berechnung und Darstellung der Biorhythmuskurven
7000-7070 Unterprogramm Anfangsdatum
8000-8050 Einschreiben von Daten in die Datenliste
8500-8570 Aufruf Datenliste und Wahl der Daten
8600 Daten löschen
8700-8780 Prüfung, ob Datenliste einen Geburtstag enthält
8900 Unterprogramm ausschreiben des Geburtsdatums
8950 Unterprogramm ausschreiben des Datums
9000-9060 Beschreibung Biorhythmus






```
  10 LET q=18: IF PEEK 23733>127
 THEN LET q=100
  20 DIM L$(q,16): DIM a(q,3): D
IM b(2): BORDER 4: PAPER 7: BRIG
HT 1: CLS
  50 DATA 0,8900,8950,0,0,"JAN.
FEBR.MAERZAPRILMAI  JUNI JULI AU
G. SEPT.OKT. NOV. DEZ. ","KRITIS
CHE TAGE","DATENLISTE","BIORYTHM
US"
  60 RESTORE 50: READ I,g1,d1,T2
,T3,M$,T$,Y$,Z$
 100 CLS : PRINT FLASH 1;AT 21,1
0;"[illegible]": PAUSE 150: BEE
P 2,20
1040 LET q2=b(1): PRINT INVERSE
1;AT 1,10;Z$: PRINT AT 4,1;"DATE
N EINGEBEN";TAB 28;"D";AT 12,1;"INFO",
;TAB 28;"E",,TAB 1;Y$
1050 PRINT TAB 26;"I",,," DATEN
SPEICHERN";TAB 26;"S",," DATEN L
ADEN";TAB 26;"L";AT 19,9;"© GW S
OFTWARE": GO TO 1060
1070 CLS : PRINT TAB 3; INVERSE
1;Z$;" IST BERECHNET"
1080 PRINT AT 2,24;"DRUECKE";AT
8,1;T$;TAB 26;"K",,TAB 1;Z$;TAB
28;"B": POKE 23658,0: PAUSE 0
1150 IF INKEY$="e" THEN GO SUB 2
000: LET I1=I: GO TO 1070
1160 IF INKEY$="k" THEN GO TO 35
00
1170 IF INKEY$="b" THEN GO TO 54
00
1180 IF INKEY$="i" THEN GO SUB 9
000
1190 IF INKEY$="d" THEN GO TO 85
00
1200 IF INKEY$="s" THEN GO SUB 1
300: LET b(2)=q: SAVE "bio" DATA
 L$(): SAVE "" DATA a(): SAVE ""
 DATA b(): GO TO 100
1210 IF INKEY$="l" THEN GO SUB 1
300: LOAD "bio" DATA L$(): LOAD
"" DATA a(): LOAD "" DATA b(): L
ET q=b(2): GO TO 100
1250 CLS : GO TO 1040
1300 CLS : PRINT AT 10,8;"KASSET
TE EIN": RETURN
2000 CLS : INPUT " ↑ NAME EINGEB
EN ↑ ";K$: IF LEN K$>16 THEN GO
TO 2000
2025 GO SUB 2028: GO SUB 2070: I
F I=0 THEN GO TO 2025
2027 GO SUB 8000: RETURN
2028 LET E$=" DER GEBURT"
2030 INPUT "TAG "+E$;T
2040 INPUT "MONAT "+E$;M
2050 INPUT "JAHR "+E$;J
2070 LET T3=T: LET M3=M: LET J3=
J: RETURN
3000 LET I=0: IF M<1 OR M>12 THE
N GO TO 3220
3020 IF J<1600 OR J>2100 THEN GO
 TO 3220
3040 IF T<1 OR T>31 THEN GO TO 3
220
3050 IF T>30 AND (M=4 OR M=6 OR
M=9 OR M=11) THEN GO TO 3220
3060 IF M=2 AND ((J/4)-INT (J/4)
)=0 AND T=29 THEN GO TO 3080
3070 IF M=2 AND T>28 THEN GO TO
3220
3080 IF M>2 THEN GO TO 3150
3100 LET M=M+12: LET J=J-1
3150 LET M=M+1
3200 LET I=INT (365.25*J)-INT (J
/100)+INT (J/400)+INT (30.6001*M
)+T-478164: RETURN
3220 CLS : PRINT AT 7,1;"
";T;".";M;".";J;"        ";AT 11,8;
"FALSCHES DATUM": BEEP 5,20: CLS
 : RETURN
3500 LET V=0: GO SUB 7000: GO SU
B 3000: IF I=0 THEN LET T2=0: GO
 TO 3500
```

```
3610 LET I2=I: IF I1<=I2 THEN GO
 TO 3650
3620 GO SUB 3630: GO TO 3500
3630 CLS : PRINT AT 8,0;"
";: GO SUB d1: PRINT ";"; DATUM
LIEGT VOR DEM GEBURTSTAG": BEEP
5,20: LET T2=0: RETURN
3650 LET I3=I2-I1: LET I4=I2+33:
 GO TO 3840
3670 LET L=INT (I+478164)
3680 IF 10000>L OR L>999995 THEN
 GO TO 3820
3690 LET J1=INT ((L-121.5)/365.2
425)
3700 LET M1=INT ((L-INT (J1*365.
25)+INT (J1/100)-INT (J1/400))/3
0.6001)
3710 LET D=L-INT (J1*365.25)+INT
 (J1/100)-INT (J1/400)-INT (30.6
001*M1)
3720 IF M1/3>1 THEN GO TO 3750
3730 LET J1=J1-1: GO TO 3700
3750 IF M1<14 THEN GO TO 3780
3760 LET M1=M1-12: LET J1=J1+1
3780 LET M1=M1-1
3790 LET T=M1+D/100+J1/1000000:
RETURN
3820 LET L=0: RETURN
3840 LET C=11.5: GO SUB 4000
3860 CLS : PRINT AT 1,1;K$: GO S
UB g1: PRINT '" IHRE KRITISCHEN
TAGE AB": GO SUB d1
3880 PRINT '," koerperlich kriti
sche": GO SUB 4020: LET C=14: GO
 SUB 4000
3930 PRINT " seelisch kritische"
: GO SUB 4020: LET C=16.5: GO SU
B 4000
3970 PRINT " geistig kritische":
 GO SUB 4020: GO SUB 6000: CLS :
 BRIGHT 1: GO TO 1040
4000 LET I=INT (I3/C)*C+I1: RETU
RN
4020 IF I>=I2 THEN GO TO 4050
4030 LET I=I+C: GO TO 4020
4050 IF I>I4 THEN GO TO 4100
4060 GO SUB 3670
4070 IF L=0 THEN GO TO 4100
4075 LET k=17: IF LEN STR$ D=1 T
HEN LET k=18
4080 PRINT TAB k;D;".";M$((M1*5)
-4 TO M1*5);" ";J1: GO TO 4030
4100 PRINT : RETURN
5400 LET V=1: GO SUB 7000
5410 GO SUB 3000: IF I=0 THEN LE
T T2=0: GO TO 5400
5520 LET I2=I: GO SUB 5530: GO T
O 5540
5530 LET M=M2+1-12*(M2=12): LET
J=J2+1*(M2=12): RETURN
5540 LET U1=I-I1
5560 GO SUB 3000: IF I=0 THEN GO
 TO 5400
5580 IF I>I1 THEN GO TO 5610
5590 GO SUB 3630: GO TO 5400
5610 LET U2=I-1-I1
5650 BRIGHT 0: CLS : PRINT " ";K
$;: GO SUB g1: PRINT '" IHRE ";Z
$;"KURVE AB": GO SUB d1
5790 LET P=0: GO SUB 5800: GO TO
 5870
5800 LET r=6100
5810 LET K1=16: LET K2=152: LET
B$="k": LET K=23: INK 1: GO SUB
r
5800 LET K1=48: LET K2=184: LET
 B$="s": LET K=28: INK 2: GO SUB
 r
5860 LET K1=80: LET K2=216: LET
B$="g": LET K=33: INK 4: GO SUB
r: RETURN
5870 LET P=1: GO SUB 5800
5900 INK 0: PLOT 0,22: DRAW 0,96
5910 FOR S=22 TO 118 STEP 8
5920 PLOT 7,S: DRAW 2,0: NEXT S
5950 PLOT 8,70: DRAW 240,0
```

```
5960 LET T=0: LET B=5: FOR S=16
TO 248 STEP 8
5970 LET T=T+1: IF T=4+1*(B>5) T
HEN PLOT S,67: DRAW 0,6: PRINT A
T 14,B-1*(B>5);B;".": LET B=B+5:
 LET T=0: GO TO 5985
5980 PLOT S,69: DRAW 0,2
5985 NEXT S: PRINT AT 20,14;"TAG
";AT 5,1;"positiv";AT 20,1;"nega
tiv"
5990 GO SUB 6000: INPUT "FOLGEMO
NAT ? J/N";J$: IF J$<>"j" AND J$
<>"J" THEN BRIGHT 1: CLS : GO TO
 1040
5995 LET M=M2: LET J=J2: GO SUB
5530: GO SUB 7070: GO TO 5410
6000 INPUT "AUSDRUCKEN ? J/N ";
J$
6010 IF J$<>"j" AND J$<>"J" THEN
 RETURN
6020 COPY : RETURN
6100 LET I=8: LET a=70+48*SIN ((
U1-K*INT (U1/K))/K*2*PI)
6135 IF p=1 THEN GO TO 6140
6137 PLOT I,a
6140 FOR N=(U1+1) TO (U2)
6150 LET b=70+48*SIN ((N-K*INT (
N/K))/K*2*PI)
6160 IF p=1 THEN GO TO 6170
6165 DRAW 8,b-a
6170 LET a=b: LET I=I+8
6180 IF p=0 THEN GO TO 6190
6185 IF I=K1 OR I=K2 THEN PRINT
AT (169-b)/8,I/8;B$
6190 NEXT N: RETURN
7000 IF T3=0 THEN GO SUB 2000: L
ET I1=I
7010 CLS : IF T2=0 THEN PRINT AT
 8,8;"ANFANGSDATUM": GO TO 7050
7020 INPUT " NEUES ANFANGSDATUM
J/N";J$: IF J$<>"j" AND J$<>"J"
THEN LET T2=1: LET T=T2: LET M=M
2: LET J=J2: RETURN
7050 LET E$=" ": IF v-1 THEN GO
SUB 2040: LET T=1: GO TO 7070
7060 GO SUB 2030
7070 LET T2=T: LET M2=M: LET J2=
J
7080 GO SUB 8700: RETURN
8000>CLS : PRINT AT 7,1;"DATEN 1
N ";Y$;" BELEGEN ?";AT 10,12;"DR
UECKE"''TAB 14;"J/N": PAUSE 0:
IF INKEY$<>"j" AND INKEY$<>"J" T
HEN RETURN
8040 LET n=q2: IF n=q THEN CLS :
 PRINT AT 9,8;Y$;" VOLL": BEEP 4
,20: RETURN
8050 LET n=n+1: LET b(1)=n: LET
L$(n)=K$: LET a(n,1)=T3: LET a(n
,2)=M3: LET a(n,3)=J3: RETURN
8500 CLS : PRINT TAB 9; INVERSE
1;Y$'': IF q2=0 THEN PRINT AT 1
0,5;"KEINE DATEN VORHANDEN": BEE
P 4,20: CLS : GO TO 1000
8510 FOR z=1 TO q2: PRINT z;TAB
3;L$(z): IF z/20-INT (z/20)=0 TH
EN GO TO 8550
8520 NEXT z
8550 INPUT "NUMMER EINGEBEN (0 =
 FORTS.)";n: IF n>q2 THEN GO TO
8550
8555 IF n=0 THEN CLS : PRINT ':
NEXT z: GO TO 1000
8560 LET n=n: CLS : PRINT AT 9,6
;"DATEN LOESCHEN"''TAB 14;"J/N"
: PAUSE 0: IF INKEY$="j" OR INKE
Y$="J" THEN GO TO 8600
8565 LET K$=L$(n): LET T=a(n,1):
 LET M=a(n,2): LET J=a(n,3): GO
SUB 2070: IF T=0 THEN GO TO 1040
8570 LET I1=I: GO TO 1070
8600 FOR z=n+1 TO q2: LET L$(z-1
)=L$(z): FOR b=1 TO 3: LET a(z-1
,b)=a(z,b): NEXT b: NEXT z: LET
L$(q2)=" ": FOR b=1 TO 3: LET a(
q2,b)=0: NEXT b: LET b(1)=q2-1:
CLS : GO TO 1000
8700 FOR z=1 TO q2: IF a(z,2)=M2
 THEN BRIGHT 1: CLS : PRINT " GE
BURTSTAGE IM ";M$((M2*5)-4 TO M2
*5);" "'': GO TO 8770
8710 NEXT z: RETURN
8770 FOR y=z TO q2: IF a(y,2)=M2
 THEN PRINT " ";L$(y);" (geb. ";
a(y,1);".";M2;".";a(y,3);")"
8780 NEXT y: RESTORE 8800: FOR z
=1 TO 6: READ a,b: BEEP a/2,b: N
EXT z: GO TO 6000
8800 DATA .5,7,.5,7,1,8,1,7,1,14
,2,12
8900 PRINT " (geb. ";T3;".";M$((
M3*5)-4 TO M3*5);" ";J3;")": RET
URN
8950 PRINT " ";T2;".";M$((M2*5)-
4 TO M2*5);" ";J2;: RETURN
9000 CLS : PRINT AT 1,10; INVERS
E 1;Z$: PRINT AT 3,1;"Die ";Z$;"
-Theorie nimmt          an,dass der Me
nsch ueber innere Uhren verfuegt
, die den Lebens- ablauf beeinfl
ussen."
9010 PRINT '" Man geht von 3 Zyk
len aus, die  mit der Geburt beg
innen:"'" 1.Der 23 Tage oder koe
rperliche     Zyklus(Vitalitaet,Au
sdauer)."
```

```
9020 PRINT '" 2.Der 28 Tage oder
 seelische"'TAB 3;"Zyklus (Intui
tion,Sensitivi-"'"       taet)."''"
3.Der 33 Tage oder geistige"'TAB
 3;"Zyklus (intellektues Urteils
"      und Leistungsvermoegen).": G
O SUB 6000  CLS
9030 PRINT AT 1,10; INVERSE 1;Z$
: PRINT AT 3,1;T$;" (Nulldurchga
ng)"'" sind Tage von besonderer"
'" Bedeutung in den ";Z$;"-"
9040 PRINT " Kurven."'" Die Unfa
llgefahr steigt und       Fehlleis
tungen mehren sich."
9050 PRINT ''" STARKE TAGE (Kurv
e stark"'" positiv) sind energie
reiche,"'" dynamische Phasen."
9060 PRINT '" SCHWACHE TAGE (Ku
rve stark"'" negativ) sind passi
ve"'" Erholungsphasen.": GO SUB
6000: CLS : RETURN
```

```
  10 LET q=18: IF PEEK 23733>127
 THEN LET q=200
  20 DIM L$(q,18): DIM a(q,3): D
IM b(2)
  50 DATA 0,8900,8950,0,0,"JAN.
FEBR.MAERZAPRILMAI  JUNI JULI AU
G. SEPT.OKT. NOV. DEZ. ","BIOR
HYTHMUS","NULLTAGE"
  60 RESTORE 50: READ I,q1,d1,T2
,T3,M$,Z$
 100 BORDER 4: PAPER 7: INK 0: C
LS : PRINT FLASH 1;AT 21,10;"KAS
SETTE AUS": PAUSE 150: BEEP 2,20
1000 LET q2=b(1): PRINT AT 1,6;Z
$;AT 3,24;"DRUECKE";AT 6,3;"DATE
N EINGEBEN";TAB 28;"E"
1050 PRINT AT 8,1;"DATENLISTE";T
AB 28;"D";AT 10,1;"INFO";TAB 28;
"I"
1060 PRINT AT 13,1;"DATEN SPEICH
ERN";TAB 28;"S"''" DATEN LADEN";
TAB 28;"L";AT 19,9;"© GW SOFTWAR
E": POKE 23658,0: PAUSE 0
1100 IF INKEY$="e" THEN GO SUB 2
000: LET I1=I: GO TO 5400
1110 IF INKEY$="d" THEN GO SUB 8
500: GO TO 5400
1120 IF INKEY$="s" THEN GO SUB 1
200: LET b(2)=q: SAVE "bio" DATA
 L$(): SAVE " " DATA a(): SAVE "
" DATA b(): GO TO 100
1130 IF INKEY$="i" THEN GO SUB 1
300
1140 IF INKEY$="l" THEN GO SUB 1
200: LOAD "bio" DATA L$(): LOAD
" " DATA a(): LOAD " " DATA b():
 LET q=b(2): GO TO 100
1150 GO TO 1000
1200 CLS : PRINT AT 10,0;"KASSET
TE EIN": RETURN
1300 CLS : PRINT 'TAB 6;Z$: PRIN
T '" Dieses Programm berechnet d
ie  Tendenz Ihres Biorythmuses
fuer einen Zeitraum von 6 Monate
n."
1310 PRINT '" Es wird der Verlau
f des seeli-  schen,des geistige
n und des     koerperlichen Bior
ythmuses in   einer Kurve darges
tellt."
1320 PRINT '" Aus diesem Kurvenv
erlauf er-    kennt man, ob die
Tendenz des   Biorythmuses fuer
einen be-     stimmten Zeitraum
ueberwiegend  positiv,";
1330 PRINT " ueberwiegend negati
v,     ausgeglichen, extrem positiv
       (P), extrem negativ (N) oder
       extrem kritisch (K) ist.":
GO SUB 6000
1340 CLS : PRINT '" Extremsituat
ion werden durch  den entsprec
henden Buchstaben   gekennzeichn
et."
1350 PRINT " Sie ergeben sich, w
enn alle 3    Biorythmuskurven gl
eichzeitig    stark positiv oder
stark         negativ sind oder u
nmittelbar    hintereinander die
Nullinie      durchkreuzen."
1350 PRINT '" Der Kurvenverlauf
positiver     Phasen (ueber der
Nullinie)     wird grien, der n
egativer      Phasen (unter der
Nullinie)     rot dargestellt."
1370>GO SUB 6000: CLS : RETURN
2000 CLS : INPUT " NAME EINGEB
EN "+K$: IF LEN K$>18 THEN GO
TO 2000
2025 GO SUB 2028: GO SUB 2070: I
F I=0 THEN GO TO 2025
2027 GO SUB 8000: RETURN
2028 LET E$=" DER GEBURT"
2030 INPUT "TAG "+E$;T
2040 INPUT "MONAT "+E$;M
2050 INPUT "JAHR "+E$;J: RETURN
2070 LET T3=T: LET M3=M: LET J3=
```

```
J
3000 LET I=0: IF M<1 OR M>12 THE
N GO TO 3220
3020 IF J<1600 OR J>2100 THEN GO
 TO 3220
3040 IF T<1 OR T>31 THEN GO TO 3
220
3050 IF T>30 AND (M=4 OR M=6 OR
M=9 OR M=11) THEN GO TO 3220
3060 IF M=2 AND ((J/4)-INT (J/4)
)=0 AND T=29 THEN GO TO 3080
3070 IF M=2 AND T>28 THEN GO TO
3220
3080 IF M>2 THEN GO TO 3150
3100 LET M=M+12: LET J=J-1
3150 LET M=M+1
3200 LET I=INT (365.25*J)-INT (J
/100)+INT (J/400)+INT (30.6001*M
)+T-478164: RETURN
3220 CLS : PRINT AT 7,1;"       "
;T;". ";M;". ";J;"     ?";AT 11,8;
"FALSCHES DATUM": BEEP 5,20: CLS
 : RETURN
3500 LET v=0: GO SUB 7000: GO SU
B 3000: IF I=0 THEN LET T2=0: GO
 TO 3500
3610 LET I2=I: IF I1<=I2 THEN GO
 TO 3650
3620 GO SUB 3630: GO TO 3500
3630 CLS : PRINT AT 8,0;" DATUM
";: GO SUB d1: PRINT
LIEGT VOR DEM GEBURTSTAG": BEEP
3,20: LET T2=0: RETURN
3650 LET I3=I2-I1: LET I4=I2+33:
 GO TO 3840
3670 LET L=INT (I+478164)
3680 IF 10000>L OR L>999999 THEN
 GO TO 3820
3690 LET J1=INT ((L-121.5)/365.2
425)
3700 LET M1=INT ((L-INT (J1*365.
25)+INT (J1/100)-INT (J1/400))/3
0.6001)
3710 LET D=L-INT (J1*365.25)+INT
 (J1/100)-INT (J1/400)-INT (30.6
001*M1)
3720 IF M1/3>1 THEN GO TO 3750
3730 LET J1=J1-1: GO TO 3700
3750 IF M1<14 THEN GO TO 3780
3760 LET M1=M1-12: LET J1=J1+1
3780 LET M1=M1-1
3790 LET T=M1+D/100+J1/1000000:
RETURN
3820 LET L=0: RETURN
3840 LET C=11.5: GO SUB 4000
4000 LET I=INT (I3/C)*C+I1: RETU
RN
4020 IF I>=I2 THEN GO TO 4050
4030 LET I=I+C: GO TO 4020
4050 IF I>I4 THEN GO TO 4100
4060 GO SUB 3670
4070 IF L=0 THEN GO TO 4100
4100 PRINT : RETURN
5400 LET v=1: GO SUB 7000
5410 GO SUB 3000: IF I=0 THEN LE
T T2=0: GO TO 5400
5520 LET I2=I: GO SUB 5530: LET
M4=M: LET J4=J: GO TO 5540
5530 LET M=M2+6: LET J=J2+1*(M>1
2): LET M=M-12*(M>12): RETURN
5540 LET U1=I-I1
5560 GO SUB 3000: IF I=0 THEN GO
 TO 5400
5580 IF I>I1 THEN GO TO 5610
5590 GO SUB 3630: GO TO 5400
5610 LET U2=I-1-I1
5650 BRIGHT 0: CLS : PRINT " ";K
$: GO SUB 91: PRINT '" TENDENZ I
HRES BIORYTHMUSES VOM": GO SUB d
1: PRINT " BIS ";T;".";M$((M4*5)
-4 TO M4*5);" ";J4
5800 LET r=6100: LET s=5880
5810 LET K=23: GO SUB r: LET a1=
a: LET K=28: GO SUB r: LET a2=a:
 LET k=33: GO SUB r: LET a3=a: G
O TO 6137
5850>GO TO 6140
5870 LET K=23: GO SUB s: LET b1=
b: LET K=28: GO SUB s: LET b3=b
+b: LET K=33: GO SUB s: LET b2=b1
2+b: RETURN
5880 LET b=15*SIN ((N-K*INT (N/K
))/K*2*PI): RETURN
5900 INK 0: PLOT 8,19: DRAW 0,96
5910 FOR S=19 TO 115 STEP 16
5920 PLOT 7,S: DRAW 2,0: NEXT S
5950 PLOT 8,67: DRAW 240,0
5960 FOR S=0 TO 5: PLOT ((S+1)*4
0)+8,62: DRAW 0,10: PRINT AT 16,
S*5+3;M2+S-12*(M2+S>12);".": NEX
T S
5985 PRINT AT 20,14;"MONAT";AT 6
,1;"positiv";AT 20,1;"negativ"
5990 GO SUB 6000: INPUT "NAECHST
E 6 MONATE ? J/N";J$: IF J$<>"j"
 AND J$<>"J" THEN BRIGHT 1: CLS
: GO TO 1000
5995 LET M=M4: LET J=J4: GO SUB
5530: GO SUB 7070: GO TO 5410
6000 INPUT "AUSDRUCKEN ? J/N  ";
J$
6010 IF J$<>"j" AND J$<>"J" THEN
 GO TO 6030
6020 COPY
6030 RETURN
6100 LET I=8: LET a=15*SIN ((U1-
K*INT (U1/K))/K*2*PI): RETURN
6137 IF a1<2 AND a1>-2 AND a2<2
AND a2>-2 AND a3<2 AND a3>-2 THE
N PRINT INK 2;AT 14,1;"K"
6138 LET a=a1+a2+a3+67: PLOT I,a
: GO TO 5850
6140 LET b4=1: LET M=.76: LET N=
U1
6150 LET N=N+M: GO SUB 5870
6165 LET b=b3+67: IF b3>6 THEN I
NK 4
6170 IF b3<-6 THEN INK 2
6175 IF b3>43 THEN PRINT AT 7,I/
8;"P"
6180 IF b3<-43 THEN PRINT AT 18,
(I/8)-1;"N"
6183 IF b3<4 AND b3>-4 AND b2<4
AND b2>-4 AND b1<4 AND b1>-4 THE
N PRINT INK 2;AT 14,I/8;"K"
6185 DRAW b4,b-a
6190 LET a=b: LET I=I+b4
6195 IF b3<12 OR b3>-12 THEN LET
 b4=1
6196 IF b3>11 OR b3<-11 THEN LET
 b4=2
6200 IF N>U2 THEN GO TO 5900
6210 LET M=b4*.76: GO TO 6150
7000 IF T3=0 THEN GO SUB 2000: L
ET I1=I
7010 CLS : IF T2=0 THEN PRINT AT
 8,8;"ANFANGSDATUM": GO TO 7050
7020>INPUT " NEUES ANFANGSDATUM
J/N"'J$: IF J$<>"j" AND J$<>"J"
THEN LET T2=1: LET T=T2: LET M=M
2: LET J=J2: RETURN
7050 LET E$=" ": IF v=1 THEN GO
SUB 2040: LET T=1: GO TO 7070
7060 GO SUB 2030
7070 LET T2=T: LET M2=M: LET J2=
J: RETURN
8000>CLS : PRINT AT 7,1;"DATEN I
N DATENLISTE ABLEGEN ?";AT 10,12
;"DRUECKE"''TAB 14;"J/N": POKE
23658,0: PAUSE 0
8020 IF INKEY$<>"j" THEN RETURN
8040 LET n=q2: IF n=9 THEN CLS :
 PRINT AT 9,6;"DATENSLISTE VOLL"
: BEEP 4,20: RETURN
8050 LET n=n+1: LET b(1)=n: LET
L$(n)=K$: LET a(n,1)=T3: LET a(n
,2)=M3: LET a(n,3)=J3: RETURN
8500 CLS : PRINT TAB 9;"[illegible]
[illegible]"'': IF q2=0 THEN PRINT AT 10,
5;"KEINE DATEN VORHANDEN": BEEP
4,20: GO TO 1000
8510 FOR z=1 TO q2: PRINT z;TAB
3;L$(z): LET T3=a(z,1): LET M3=a
(z,2): LET J3=a(z,3): GO SUB 890
0: IF z/10-INT (z/10)=0 THEN GO
TO 8550
8520 NEXT z
8550 GO SUB 6000: INPUT "NUMMER
EINGEBEN (0 = FORTS.)";n: IF n>q
2 THEN GO TO 8550
8555 IF n=0 THEN CLS : NEXT z: G
O TO 1000
8560 CLS : PRINT AT 9,8;"DATEN L
OESCHEN"''TAB 14;"J/N": POKE 23
658,0: PAUSE 0: IF INKEY$="j" TH
EN GO TO 8600
8565 LET K$=L$(n): LET T=a(n,1):
 LET M=a(n,2): LET J=a(n,3): GO
SUB 2070: IF I=0 THEN GO TO 1000
8570 LET I1=I: RETURN
8600 FOR z=n+1 TO q2: LET L$(z-1
)=L$(z): FOR b=1 TO 3: LET a(z-1
,b)=a(z,b): NEXT b: NEXT z: LET
L$(q2)=" ": FOR b=1 TO 3: LET a(
q2,b)=0: NEXT b: LET b(1)=q2-1:
CLS : GO TO 1000
8900 PRINT "   (geb. ";T3;".";M$
((M3*5)-4 TO M3*5);" ";J3;")": R
ETURN
8950 PRINT " ";T2;".";M$((M2*5)-
4 TO M2*5);" ";J2;: RETURN
9999 CLEAR : SAVE "tendenz" LINE
 10
```

Tunnel Raider

für den ZX Spectrum + 48K

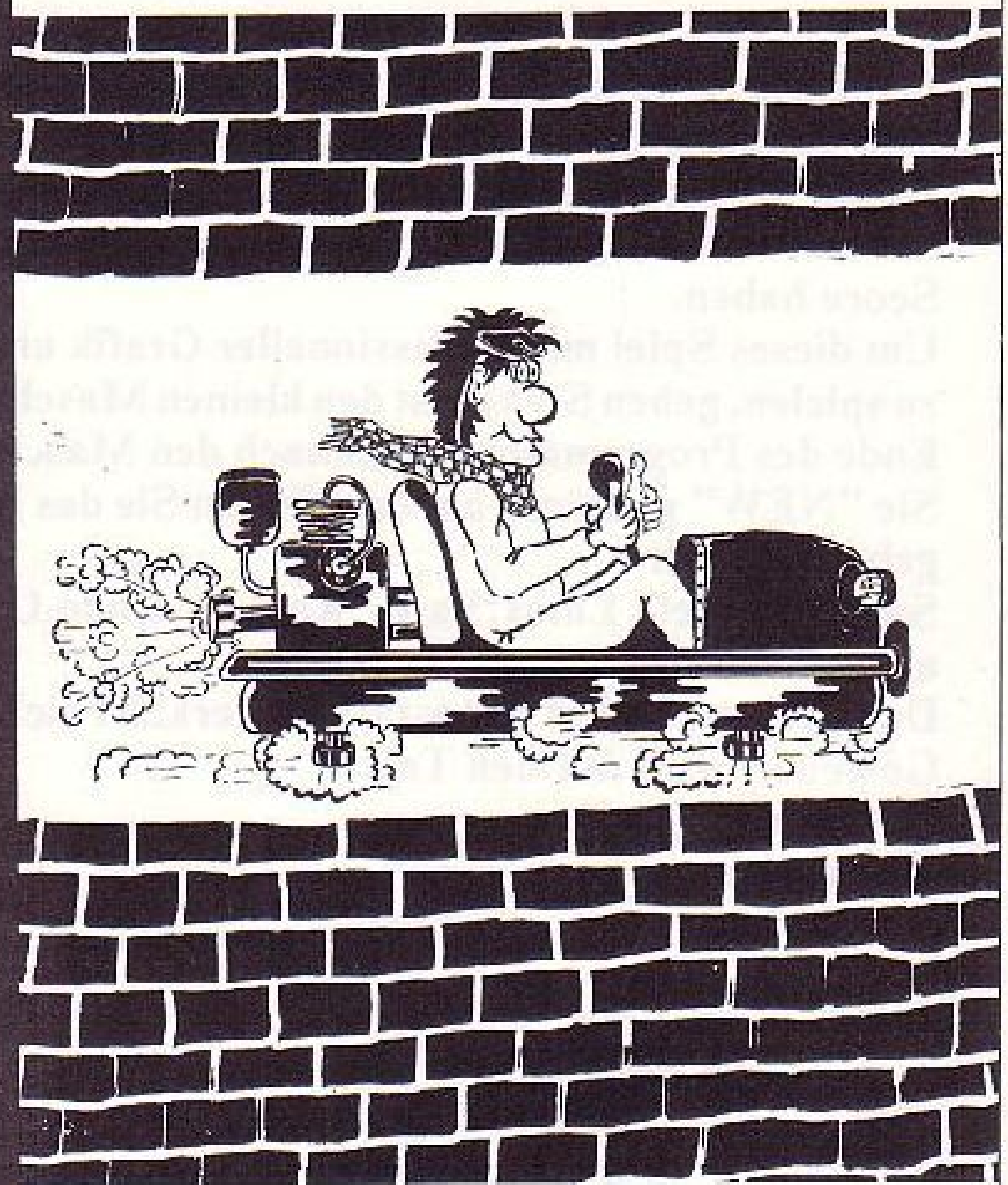
In diesem Spiel sind Sie der Pilot eines Raumschiffes, der eine in einem Tunnel liegende Stadt vor außerirdischen Wesen schützen soll. Hüten Sie sich jedoch davor an die Tunnelwände zu stoßen.
Am Ende des Spieles wird angezeigt, ob Sie einen neuen High-Score haben.
Um dieses Spiel mit professioneller Grafik und tollen Toneffekten zu spielen, geben Sie zuerst den kleinen Maschinencode-Loader am Ende des Programmes ein, danach den Maschinencode. Nachdem Sie "NEW" gedrückt haben, können Sie das Hauptprogramm eingeben und mit
Save "Tunnel" Line1:Save "Raider" Code USR "A", 21*8
auf Kassette speichern.
Das Programm hat Autostart und erklärt sich von selbst.
Gesteuert wird mit den Tasten
Q = oben
A = unten
Ø = Bomben

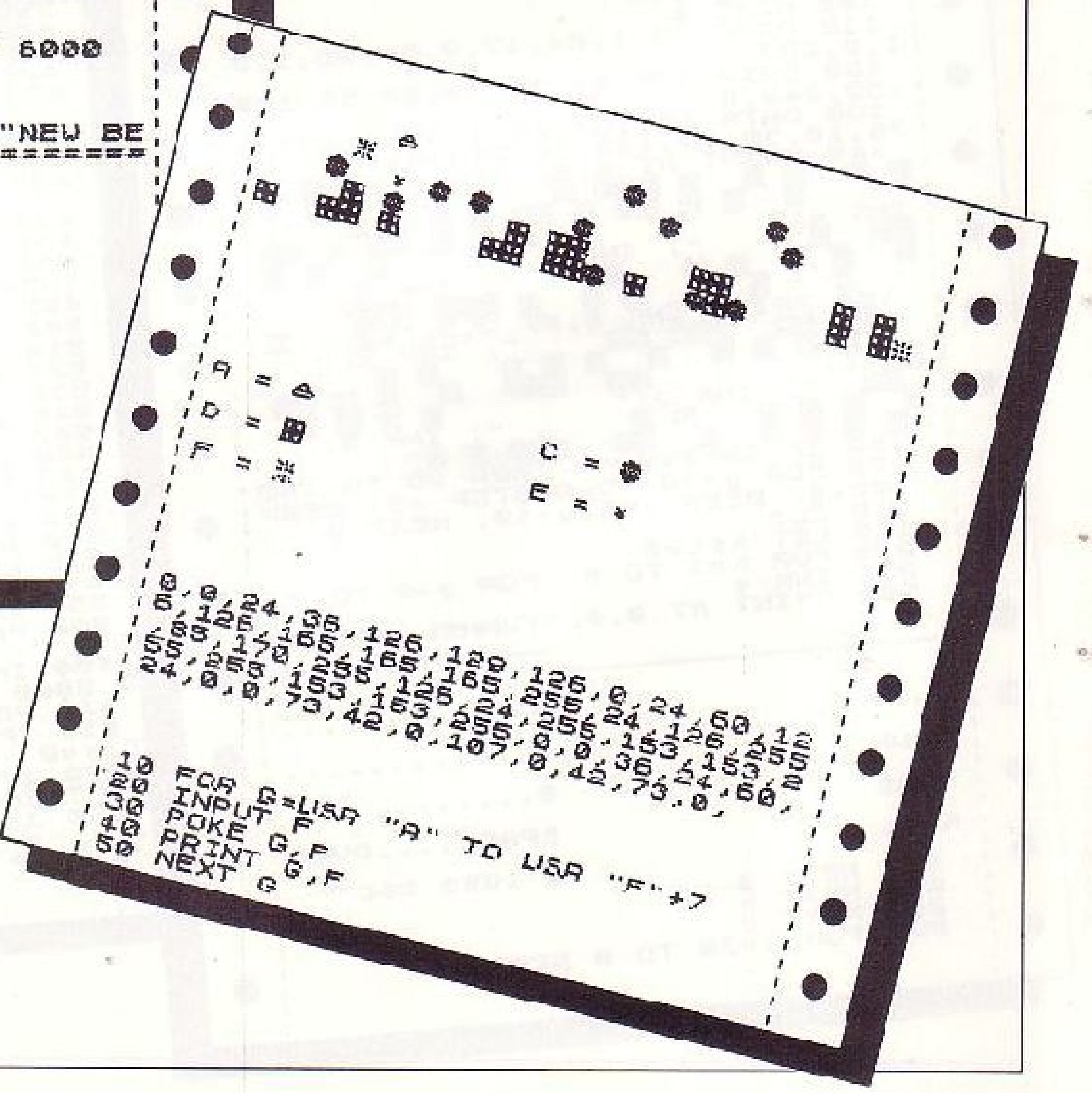
```
  10 LOAD ""CODE
  20 BORDER 0
  30 PAPER 0
  40 BRIGHT 1
  50 INK 9
  60 CLS
  65 CLEAR 50000
  66 LET sc=0
  70 FOR g=50000 TO 50035
  80 READ h
  90 POKE g,h
 100 NEXT g
 110 DATA 33,1,64,17,0,64,26,1,3
1,0,237
 120 DATA 176,18,35,19,62,88,188
,32,242,6
 130 DATA 22,197,26,1,31,0,237,1
75,18,35,19,193,16,243,201
 140 PRINT AT 0,0; INK 6;"[illegible]"; INK 5;"[illegible]"; INK 4;"[illegible]"; INK 3;"[illegible]"; INK 2;"[illegible]"
 150 PRINT INK 6;AT 7,3;"[illegible]"; INK 5;"[illegible]"; INK 4;"[illegible]"; INK 3;"[illegible]"; INK 2;"[illegible]"
 160 IF INKEY$="" THEN GO TO 160
 170 FOR g=30 TO 0 STEP -5: BEEP
.05,g: BEEP .05,g+10: NEXT g
 180 CLS
 190 LET hsc=0
 210 FOR h=1 TO 5: FOR g=2 TO 7
 220 INK g
 230 PRINT AT 0,0;"TUNNEL RAIDER

..UP                Q...........
DOWN                A...........
FIRE                0...........
KILL                SPACE....OVER
                    © 1983 CSC"
 240 NEXT g
 250 NEXT h
 260 NEXT g
 265 FOR g=30 TO 0 STEP -5
```

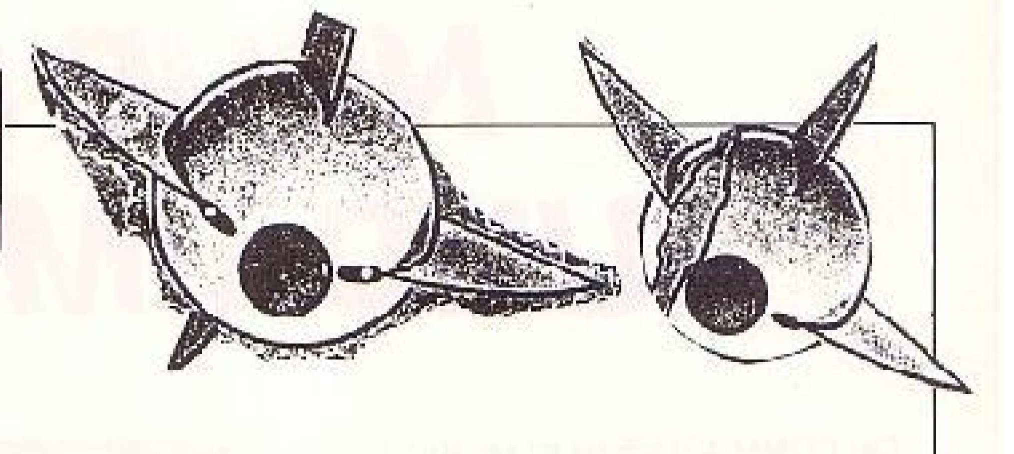
```
 270 BEEP .05,g: BEEP .05,g+10
 280 NEXT g
 290 CLS
 295 FOR h=0 TO 5
 300 FOR g=2 TO 7
 305 INK g
 310 FOR n=0 TO 3
 320 PRINT AT 1,1;"LAST SCORE ..
...";sc
 330 PRINT AT 3,1;"HIGH SCORE ..
...";hsc
 350 NEXT n
 355 NEXT g
 357 NEXT h
 370 FOR g=30 TO 0 STEP -5
 380 BEEP .05,g: BEEP .05,g+10
 390 NEXT g
 400 INK 9: CLS
 410 LET sc=0
 420 FOR g=0 TO 10
 430 PRINT PAPER 4;AT g,0;"
                                "
 440 NEXT g
 450 FOR g=16 TO 21
 460 PRINT PAPER 3;AT g,0;"
                                "
 470 NEXT g
 480 FOR g=0 TO 31
 486 LET i=INT (RND*2)+1: IF i=1
THEN GO TO 530
 490 LET u=INT (RND*2)
 500 FOR h=15 TO 15-u STEP -1
 510 PRINT AT h,g; INK 6;"▦"
 520 NEXT h
 530 NEXT g
 540 LET q=3: LET w=0
 550 LET a=12: LET b=6
 560 LET c=0: LET d=0
 565 PRINT INK 7; PAPER 0; FLASH
1;AT 5,12;"ANY KEY!"
 566 LET v=0
 570 BEEP .2,v: BEEP .2,v+5:
 575 LET v=v+1: IF v=10 THEN LET
v=0
 580 IF INKEY$="" THEN GO TO 570
 590 PRINT PAPER 4;AT 5,12;"
  "
 600 IF ATTR (a,b)<>71 THEN GO T
O 5000
 610 PRINT INK 5;AT a,b;"e"
 615 IF w=1 THEN IF c=15 THEN LE
T w=0
 620 IF w=1 THEN IF ATTR (c,d)<>
71 THEN GO SUB 4000
 625 IF w=1 THEN PRINT INK 5;AT
c,d;"*"
 630 IF INKEY$="a" OR INKEY$="A"
```

```
 THEN PRINT AT a,b;" ": LET a=a+
1: BEEP .02,20: BEEP .02,15: BEE
P .02,20: IF ATTR (a,b)<>71 THEN
 GO TO 5030
 640 IF INKEY$="q" OR INKEY$="Q"
 THEN PRINT AT a,b;" ": LET a=a-
1: BEEP .02,20: BEEP .02,15: BEE
P .02,20: IF ATTR (a,b)<>71 THEN
 GO TO 5000
 650 IF INKEY$="0" AND w=0 THEN
LET c=a+1: BEEP .02,10: BEEP .02
,5: BEEP .02,10: LET d=b+1: LET
w=1: IF ATTR (c,d)<>71 THEN GO S
UB 4000
 655 IF INKEY$=" " THEN LET zx=6
: FOR x=11 TO 15: PRINT OVER 1;
PAPER zx;AT x,0;"
                 ": LET zx=zx-1:
 NEXT x: FOR n=0 TO 10: BEEP .01
,n: NEXT n: FOR x=11 TO 15: PRIN
T AT x,0;"
                 ": NEXT x: FOR g=0 TO
7: BEEP .01,g: BEEP .01,g+5: BOR
DER g: INPUT "": NEXT g: BORDER
1: INPUT ""
 660 IF w=1 THEN PRINT AT c,d; I
NK 6;"*"
 670 FOR j=11 TO 15: PRINT AT j,
31;" ": NEXT j
 680 LET i=INT (RND*2)+1
 690 IF i=1 THEN LET v=INT (RND*
2)
 700 IF i=1 THEN FOR j=15 TO 15-
v STEP -1: PRINT AT j,31; INK 5;
"▦": NEXT j
 710 LET i=INT (RND*3): IF i=2 T
HEN PRINT AT INT (RND*5)+11,31;
INK 3;"●"
 730 IF w=1 THEN PRINT AT c,d;"
": LET c=c+1: LET d=d-1
 740 PRINT AT a,b;" "
 745 LET o=USR 50000
 750 GO TO 600
4000 IF ATTR (c,d)=67 THEN LET s
c=sc+10
4005 LET w=0
4010 PRINT AT c,d;"※": BEEP .02,
30: BEEP .02,25: BEEP .02,30
4020 RETURN
5000 PRINT AT a,b;"※"
5010 BEEP .02,30: BEEP .02,25: B
EEP .02,30
5020 LET q=q-1: IF q>0 THEN PRIN
T INK 2;AT a,b;"※": BEEP .5,0: P
RINT AT a,b;" ": LET a=12: GO TO
 600
5030 FOR g=30 TO 0 STEP -5
5040 BEEP .05,g: BEEP .05,g+10
5050 NEXT g
5060 CLS
5070 IF sc>hsc THEN GO TO 6000
5080 GO TO 200
6000 FOR h=0 TO 10
6010 FOR g=1 TO 7
6020 PRINT AT 0,0; INK g;"NEW BE
ST SCORE";AT 1,0;"===============
"
6030 BEEP .02,g
6040 NEXT g
6050 NEXT h
6060 LET hsc=sc
6070 CLS
6080 GO TO 200
```





Spaceball für den ZX-81



Bösartige, gummiähnliche Gebilde von einem fremden Planeten greifen Ihren Raumkreuzer an!
Jetzt heißt es schnell reagieren und zu versuchen die Angreifer abzuschießen, die sich dann natürlich "aus dem Staub machen".
Schaffen Sie es nicht, dringen diese durch den Schutzschirm Ihres Raumschiffes und zerstören Ihre Basis.

```
   0 REM SPACEBALL
          1983 BY THOMAS FILLIPS
   1 GOTO 6000
   2 FOR A=1 TO ANZ
   3 LET SV=ST
   4 LET ST=ST+(INKEY$="8")-(INK
EY$="5")
   5 IF INKEY$="3" AND SZ=0 THEN
 GOTO 1000
   6 IF PEEK ST<>0 AND PEEK ST<>
61 THEN GOTO 1500
   7 IF SZ=1 THEN GOTO 30
   8 POKE SV,0
  10 POKE ST,61
  11 IF PEEK (F(A)+L(A))=128 THE
N LET L(A)=N(ABS (L(A)+2))
  12 LET B=0
  13 LET K=F(A)+L(A)
  15 IF PEEK K=8 OR OG>K THEN LE
T B=1
  16 IF F(A)>G THEN GOTO 5000
  17 POKE F(A),0
  18 LET F(A)=K
  20 POKE F(A),52
  21 IF B=1 THEN LET L(A)=N(ABS
(L(A)+3))
  22 LET B=0
  23 NEXT A
  24 GOTO 2
  30 IF PEEK SC=52 THEN GOTO 300
0
  31 LET SC=SC-33
  32 POKE SC+33,0
  33 IF PEEK SC=52 THEN GOTO 300
0
  34 POKE SC,46
  35 IF SC>OG THEN GOTO 8
  36 POKE SC,0
  37 LET SZ=0
  38 GOTO 6
  40 CLS
  41 REM +++SPIELFELD+++
  42 FOR A=0 TO 31
  43 PRINT AT 1,A;"▀"
  45 NEXT A
  50 FOR A=1 TO 21
  55 PRINT AT A,0;"█";AT A,31;"█
"
  60 NEXT A
  70 PRINT AT 21,0;"█+++ACHTUNG+
*SCHIRM**ACHTUNG+++█"
 100 REM +++VARIABLENDEF.+++
 101 DIM N(40)
 102 LET N(30)=-34
 103 LET N(32)=-32
 104 LET N(34)=34
 105 LET DFILE=PEEK 16396+256*PE
EK 16397
 106 LET N(36)=32
 107 LET N(29)=34
 108 LET N(31)=32
 109 LET N(35)=-34
 110 LET ST=DFILE+17*33+2
 111 LET N(37)=-32
 115 LET R=0
 117 LET G=DFILE+33*21
 120 LET PZ=0
 125 LET DG=0
 175 DIM F(10)
 175 DIM L(10)
 178 IF DG=8 THEN LET DG=7
 179 LET DG=DG+1
 180 LET OG=DFILE+DG*66+33
 181 FOR A=1 TO 10
 182 LET F(A)=DFILE+DG*66+A*3
 183 POKE F(A),52
 184 LET L(A)=34
 185 NEXT A
 186 LET ANZ=10
 187 FOR A=18 TO 20
 188 PRINT AT A,1;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
 189 NEXT A
 190 LET SZ=0
 195 PRINT AT 17,0;"█
▀"
 198 PRINT AT 0,20;"1234567890"
 200 GOTO 2
 999 REM +++SCHUSS+++
1000 LET SZ=1
1010 LET SC=ST
1020 GOTO 6
1499 REM +++PROGRAMMENDE+++
1500 POKE SV,0
1505 FOR A=63 TO 0 STEP -1
1510 POKE ST,A
1515 NEXT A
1520 PRINT AT 10,10;"SPIELENDE"
1530 IF INKEY$<>"" THEN RUN
1540 GOTO 1530
3000 POKE SC,61
3010 FOR B=1 TO ANZ
3020 IF SC=F(B) THEN GOTO 3200
3030 NEXT B
3200 POKE SC,21
3210 LET L(B)=L(ANZ)
3220 LET F(B)=F(ANZ)
3223 LET F(ANZ)=DFILE+31-ANZ
3225 POKE F(ANZ),52
3226 LET L(ANZ)=0
3230 LET ANZ=ANZ-1
3240 POKE SC,0
3250 LET PZ=PZ+10
3270 PRINT AT 0,0;PZ
3274 IF ANZ=0 THEN GOTO 170
3275 LET SZ=0
3280 GOTO 6
5000 FOR B=1 TO 10
5010 POKE F(A),180
5020 POKE F(A),52
5030 PRINT AT 21,1;"ZERSTOERT ZE
RSTOERT ZERSTOERT"
5040 NEXT B
5050 GOTO 1520
5500 SAVE "SPACEBALL"
5510 RUN
6000 CLS
6005 PRINT AT 5,3;"▀▀ ▛▀▖ ▗▀▖ ▛▀ ▛▀
"
6010 PRINT AT 6,3;"▀▖ ▙▄▘ ▙▄▌ ▌  ▛
"
6020 PRINT AT 7,3;" ▌ ▌   ▌ ▌ ▌  ▌
"
6030 PRINT AT 8,3;"▀▀ ▘   ▘ ▘ ▀▀ ▀▀
"
6040 PRINT ,,"           1983 BY THOMA
S FILLIPS           "
6050 PRINT ,,"SIE STEUERN EIN RA
UMSCHIFF UND SIE MUESSEN DIE HE
RUMFLIEGENDEN GUMMIBAELLE ZERSTO
EREN."
6060 PRINT "ACHTUNG ... WENN SIE
 ES NICHT    RECHTZEITIG SCHAFFEN
 DRINGEN     DIESE DURCH DEN SCHU
TZSCHIRM UNDZERSTOEREN IHRE BASI
S."
6070 PRINT ,,"5...LINKS 8...REC
HTS 3...FEUER"
6080 PRINT AT 21,0;"▒▒▒▒▒▒▒EINE T
ASTE DRUECKEN▒▒▒▒▒▒▒"
6090 IF INKEY$<>"" THEN GOTO 40
6100 GOTO 6090
6110 STOP
```

The Search

für den ZX-81 + 16K

Finden Sie den geheimnisvollen, unsichtbaren Schatz in diesem tollen Abenteuerspiel. Sie können allein oder zu zweit spielen. Nach einem Countdown erscheint für einen kurzen Augenblick der geheimnisvolle Schatz und wird dann wieder unsichtbar. Nun gilt es, den Schatz so schnell wie möglich wiederzufinden, denn jede übriggebliebene Zeiteinheit gibt Bonuspunkte.

Sie bewegen sich mit:

5 = links
6 = unten
7 = oben
8 = rechts

Aber beeilen Sie sich. Die Zeit ist gegen Sie.

```
   1 REM SEARCH
   2 REM INGMAR RUNGE
   3 REM 2000 HAMBURG 53
  70 LET KU=0
  75 LET PL=1
  80 LET P1=0
  85 LET P2=0
  90 LET JU=11
  95 LET R1=1
 100 PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
 101 PRINT "█      █R  █P2 0      /3
█P1 0     /3█"
 102 PRINT "▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄
▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
 103 FOR Z=3 TO 20
 104 PRINT AT Z,0;"█";TAB 31;"█"
 105 NEXT Z
 106 PRINT AT 21,0;"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
 107 PRINT AT 7,0;"▒▒";TAB 31;"█
";AT 15,0;"▒▒";TAB 31;"█"
 108 PRINT AT 6,8;"** THE SEARCH
**";AT 8,8;"A ADVENTURE GAME";A
T 10,8;"*BY INGMAR RUNGE";AT 14,
8;"HOW MANY PLAYER?";AT 17,12;"1
 OR 2 ?"
 109 INPUT E
 110 IF E>2 OR E<1 THEN GOTO 109
 130 LET RO=0
 135 LET TR1=3
 140 LET TR2=3
 150 LET RO=RO+1
 155 PRINT AT 1,7;RO
 160 LET R0=RO
 165 GOSUB 599
 170 LET A=11
 175 LET B=1
 176 LET BO=0
 180 IF RO=5 AND PL=1 THEN LET R
1=R1+1
 185 IF RO=10 AND PL=1 THEN LET
R1=R1+1
 190 LET SC=100
 191 IF RO>5 THEN LET SC=80
 192 IF RO>10 THEN LET SC=60
 193 IF RO>15 THEN LET SC=50
 195 GOSUB 570
 200 GOSUB 520
 205 IF RO<11 THEN GOSUB 500
 210 IF RO>10 THEN GOSUB 510
 215 LET SC=SC-1
 220 PRINT AT 1,2;SC
 222 IF SC<0 THEN PRINT AT 1,4;"
"
 225 IF SC<1 THEN GOTO 550
 230 IF SC<10 THEN PRINT AT 1,3;
" "
 234 IF BO>0 THEN GOTO 240
 235 IF RO>5 THEN GOTO 700
 240 IF INKEY$="0" THEN GOSUB 54
0
 245 IF INKEY$="6" THEN LET A=A+
1
 250 IF INKEY$="7" THEN LET A=A-
1
 255 IF INKEY$="8" THEN LET B=B+
1
 260 IF INKEY$="9" THEN LET B=B-
1
 265 IF A<3 THEN LET A=3
 270 IF A>20 THEN LET A=20
 275 IF B<1 THEN LET B=1
 280 IF B>30 THEN LET B=30
 285 IF A=C AND B=D THEN GOTO 61
0
 290 IF A=7 AND B=1 THEN LET B=3
0
 295 IF A=15 AND B=1 THEN LET B=
30
 300 GOTO 205
 500 PRINT AT A,B;" ";AT A,B;"*"
 501 RETURN
 510 PRINT AT A,B;"*";AT A,B;" "
 511 RETURN
 520 LET C=(INT (RND*17)+1)+2
 521 LET D=(INT (RND*25)+1)+5
 522 IF RO>8 THEN LET R0=9
 523 FOR Z=0 TO 11-R0
 524 PRINT AT C,D;"█";AT C,D;" "
 525 NEXT Z
 526 IF RO>5 THEN LET KU=(INT (R
ND*7)+1)+19
 527 RETURN
 540 FOR Z=0 TO 2
 541 PRINT AT C,D;"█";AT C,D;" "
 542 NEXT Z
 543 LET SC=SC-25
 544 RETURN
 550 GOSUB 570
 551 PRINT AT 10,10;"NOT FOUNDED
";AT C,D;"█"
 552 LET PO=0
 553 IF BO>0 THEN LET PO=BO
 554 IF PL=1 THEN GOTO 580
 555 IF PL=2 THEN GOTO 590
 570 FOR Z=3 TO 20
 571 PRINT AT Z,1;"
"
 572 NEXT Z
 573 PRINT AT 7,1;"▒";AT 15,1;"▒
"
 574 RETURN
 580 LET TR1=TR1-1
 581 PRINT AT 1,30;TR1
 582 IF TR1=0 THEN PRINT AT 12,1
1;"PLAYER  1";AT 14,11;"GAME OVE
R"
 583 FOR Z=1 TO 20
 584 NEXT Z
 585 GOTO 614
 590 LET TR2=TR2-1
 591 PRINT AT 1,19;TR2
 592 IF TR2=0 THEN PRINT AT 12,1
1;"PLAYER  2";AT 14,11;"GAME OVE
R"
 593 FOR Z=1 TO 20
 594 NEXT Z
 595 GOTO 614
 599 GOSUB 570
 600 PRINT AT 8,11;"PLAYER  ";PL
;AT 10,9;"COUNTDOWN  3";AT 12,11
;"BONUS    ";R1;AT 14,11;"ROUND
";RO
 601 IF E=1 THEN GOTO 603
 602 IF INKEY$="" THEN GOTO 601
 603 FOR Z=3 TO 0 STEP -1
 604 PRINT AT 8,11;"PLAYER  ";PL
 605 PRINT AT 10,20;Z
 606 PRINT AT 10,20;Z
 607 PRINT AT 8,11;"           "
 608 NEXT Z
 609 RETURN
 610 GOSUB 570
 611 PRINT AT 10,11;"FOUNDED";AT
C,D;"▒"
 612 LET PO=SC*R1+BO
 613 PRINT AT 12,11;"SCORE  ";PO
 614 IF PL=1 THEN GOSUB 630
 615 IF PL=2 THEN GOSUB 640
 616 IF E=2 AND PL=1 THEN GOTO 6
25
 617 IF E=2 AND PL=2 THEN LET PL
=1
 618 IF E=1 AND TR1=0 THEN GOTO
750
 619 IF TR1=0 AND TR2=0 THEN GOT
O 750
 620 IF TR1=0 THEN LET PL=2
 621 GOTO 150
 625 LET PL=2
 626 IF TR2=0 THEN LET PL=1
 627 IF TR1=0 AND TR2=0 THEN GOT
O 750
 628 IF PL=1 THEN GOTO 150
 629 GOTO 165
 630 LET P1=P1+PO
 631 IF P1>99999 THEN LET P1=P1-
99999
 632 PRINT AT 1,24;P1
 633 RETURN
 640 LET P2=P2+PO
 641 IF P2>99999 THEN LET P2=P2-
99999
 642 PRINT AT 1,13;P2
 643 RETURN
 700 PRINT AT JU+4,KU;" "
 701 IF JU=-1 THEN LET JU=20
 702 IF JU=0 THEN LET JU=17
 703 IF JU=1 THEN LET JU=18
 704 IF JU=2 THEN LET JU=19
 705 PRINT AT JU,KU;"▒"
 706 IF A=JU AND B=KU THEN GOTO
720
 707 LET JU=JU-4
 710 GOTO 240
 720 IF RO<16 THEN GOTO 730
 721 LET BO=BO+1
 722 LET BO=R1
 723 FOR Z=0 TO 3
 724 PRINT AT JU,KU;"+1";AT JU,K
U;"  "
 725 NEXT Z
 726 GOTO 240
 730 FOR Z=0 TO 3
 731 PRINT AT JU,KU;"250";AT JU,
KU;"   "
 732 NEXT Z
 733 LET BO=BO+250
 734 GOTO 240
 750 GOSUB 570
 751 PRINT AT 10,4;"IF YOU WANT
TO PLAY ONCE";AT 12,4;"AGAIN THE
N PRESS ANY KEY"
 752 IF INKEY$="" THEN GOTO 752
 753 CLS
 754 RUN
```

Bulldoze
für den Commodore 64

Ein sehr unterhaltsames Programm für zwei Spieler geschrieben. Der Bildschirmaufbau besteht aus einer weißen (Schnee)-Fläche mit zwei Fahrzeugen.

Jeder Teilnehmer darf sich eines aussuchen, um damit den Schnee vom Bildschirm wegzuräumen, den Gegenspieler einzukreisen und einen "Crash" herbeizuführen.
Der Spieler, dem dies gelungen ist, erhält einen Punkt.
Die Spielrunde geht unentschieden aus, wenn beide Spieler gleichzeitig an- bzw. gegeneinanderstoßen.
Ein Durchgang besteht aus 6 Runden, wobei in jeder Runde der Bildschirm leicht verändert ist, damit sich keiner eine bestimmte Taktik, um ans Ziel zu gelangen, ausdenken kann.
Gesteuert werden die Bulldozer mit je zwei Tasten oder Joystick.
Zu Beginn des Programmes muß leider eine kleine Wartezeit in Kauf genommen werden, sofern Sprites und Zeichensatz noch nicht eingelesen sind.
Nach einem Programmabbruch muß die Eingabe jedoch nicht noch einmal geschehen.
Hier noch die Erläuterungen zu den Farbzeichen, die im Listing zwangsweise nicht ganz einfach zu erkennen sind:
Zeile 3202 vor "Spielstand": Reverser Winkel = schwarz
Zeile 3210 vor "--": Reverser Winkel — schwarz
Zeile 3205/3210/3215/ hinter: Reverser Pfeil = blau
Zeile 10080 vor "EIN": Reverser Kreis = grau 1
Zusätzliche "REM" sind nicht möglich, da der Zeichensatz überschrieben wird.

Hinweis zum Aufbau des Spieles:
Zeile 40 Einlesen der Felder (Datas 58000)
Zeile 65 Einlesen der Sprites (Datas 60000)
Zeile 195 - 300 Zeichnen des Spielfeldes
Zeile 500 - 1000 Hauptschleife
Zeile 2000 - 2350 Unterprogramme für Drehung der Bulldozer
Zeile 3000 Unterprogramm Auswertung
Zeile 10000 Vorspann

```
5 IIMTF(24),G(8),AX(8),AY(8),PA(8),W1(8),W2(8),W3(8),P2(8),P3(8)
7 DIMAN(6),AW(6),NL(6),RI(6),NW(6),NA(6),WA(6),UN(6),IR(6),WN(6)
10 V=53248:SI=54272:POKEV+21,0:POKEV+32,6:POKEV+33,6:POKE788,52
12 PRINTCHR$(142):PRINTCHR$(8)
15 FORT=0TO24:POKESI+T,0:NEXT
17 POKESI+24,15:POKESI+5,255:POKESI+4,33
18 POKESI+13,255:POKESI+11,33:POKESI+19,10
20 PRINT"██████████████████SIND ZEICHENSATZ UND SPRITES
25 PRINT"█████████SCHON EINGELESEN ? (J/N)":POKE198,0
30 GETA$:IFA$=""THEN30
35 IFA$="J"THENWW=-1
40 RESTORE:FORN=0TO7:READQ(N),AX(N),AY(N),PA(N),W1(N),W2(N),W3(N),P2(N),P3(N)
45 NEXT
50 RESTORE:FORM=0TO7:REFDQ(M),AX(M),AY(M),PA(M),W1(M),W2(M),W3(M),P2(M),P3(M)
54 NEXT
55 FORLE=2TO6:READAN(LE),AW(LE),NU(LE),RI(LE),NW(LE)
56 READNA(LE),WA(LE),UN(LE),IR(LE),WN(LE)
57 NEXT
58 FORT=0TO23:READTP(T):NEXT
59 IFWWTHENGOTO110
60 PRINT"████████████████████MOMENT BITTE'
62 GOSUB59000
65 FORN=0TO63:READQ:POKE704+N,Q:NEXT
70 FORN=0TO63:READQ:POKE832+N,Q:NEXT
75 FORN=0TO63:READQ:POKE896+N,Q:NEXT
80 FORN=0TO63:READQ:POKE960+N,Q:NEXT
85 FORN=0TO63:READQ:POKE252*64+N,Q:NEXT
90 FORN=0TO63:READQ:POKE253*64+N,Q:NEXT
95 FORN=0TO63:READQ:POKE254*64+N,Q:NEXT
100 FORN=0TO63:READQ:POKE255*64+N,Q:NEXT
110 POKE53272,28
120 POKEV+39,2:POKEV+41,6
130 POKE56320,224:POKE56321,224
140 GOSUB10000
145 LE=1:POKEV+32,4:POKEV+33,15
150 PRINT"████████████████████████████████
152 PRINT"█████████████████|RUNDE█"LE"███|"
```

```
154 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
155 X=24:X2=64:Y=224:Y2=224:BP=1945:B2=1982:N=0:M=0
160 POKEV+16,4:POKEV+30,0
170 POKE2040,11:POKE2042,11
180 FORT=0TO23:POKESI+1,TP(T):POKESI+8,TP(T)+1
185 IFT=0ORT=6ORT=21THENPOKESI+18,0:POKESI+18,17:POKESI+15,26:POKESI+14,20
186 IFT=12ORT=18THENPOKESI+18,0:POKESI+18,17:POKESI+15,19:POKESI+14,137
190 FORI=1TO25:NEXTI,T:POKESI+1,0:POKESI+8,0
195 POKEV+33,12:PRINT"□";:POKEV+33,15
200 PRINT"▮┌──────────────────────────────────────┐";
210 FORBM=1TO23:PRINT"|▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮|";
215 POKESI+1,BM:NEXT:POKESI+1,0
220 PRINT"└──────────────────────────────────────▮";
230 POKE2023,75:POKE56295,9:POKESI+18,0
240 IFLE=1THEN450
250 POKEAN(LE),AW(LE):IFLE>4THENPOKEAN(LE)+54272,15
260 FORLW=1TONU(LE):AN(LE)=AN(LE)+RI(LE)
270 POKEAN(LE),WN(LE):POKEAN(LE)+54272,9:NEXT:POKEAN(LE)+54272,15
280 POKENA(LE),WA(LE):IFLE>4THENPOKENA(LE)+54272,15
290 FORLW=1TOUN(LE):NA(LE)=NA(LE)+IR(LE)
300 POKENA(LE),NW(LE):POKENA(LE)+54272,9:NEXT:POKENA(LE)+54272,15
450 POKEV,X:POKEV+1,Y:POKEV+4,X2:POKEV+5,Y2:POKEV+21,5
500 X=X+AX(N):Y=Y+AY(N):POKEV,X:POKEV+1,Y
505 X2=X2+AX(M):Y2=Y2+AY(M):POKEV+4,X2:POKEV+5,Y2
510 BP=BP+PA(N)
520 B2=B2+PA(M)
522 POKEBP,W1(N)
530 POKEBP+P2(N),PEEK(BP+P2(N))+W2(N):POKEBP+P3(N),PEEK(BP+P3(N))+W3(N)
532 POKEB2,W1(M)
540 POKEB2+P2(M),PEEK(B2+P2(M))+W2(M):POKEB2+P3(M),PEEK(B2+P3(M))+W3(M)
550 POKESI+1,0
600 X=X+AX(N):Y=Y+AY(N)
601 IFX=256THENPOKEV+16,PEEK(V+16)+1:X=0
603 POKEV,X:POKEV+1,Y
605 X2=X2+AX(M):Y2=Y2+AY(M)
606 IFX2=256THENPOKEV+16,PEEK(V+16)+2:X2=0
608 POKEV+4,X2:POKEV+5,Y2
610 J=PEEK(56321):J2=PEEK(56320):T1=PEEK(653):T2=PEEK(197)
620 IF(JAND4)=0ORT1=2THENGOSUB2000
630 IF(JAND8)=0ORT1=1THENGOSUB2100
640 IF(J2AND4)=0ORT2=47THENGOSUB2200
650 IF(J2AND8)=0ORT2=44THENGOSUB2300
700 X=X+AX(N):Y=Y+AY(N)
701 IFX=-2THENPOKEV+16,PEEK(V+16)-1:X=254
703 POKEV,X:POKEV+1,Y
705 X2=X2+AX(M):Y2=Y2+AY(M)
706 IFX2=-2THENPOKEV+16,PEEK(V+16)-2:X2=254
708 POKEV+4,X2:POKEV+5,Y2
720 POKESI+1,1
800 X=X+AX(N):Y=Y+AY(N):POKEV,X:POKEV+1,Y
805 X2=X2+AX(M):Y2=Y2+AY(M):POKEV+4,X2:POKEV+5,Y2
820 IFPEEK(BP+PA(N))<>32ORPEEK(B2+PA(M))<>32THENGOTO3000
825 IFPEEK(V+30)=5THENDR=2040:D2=2042:GOTO3080
830 POKESI+1,3
1000 GOTO500
2000 N=N-1:IFN<0THENN=7
2010 POKE2040,Q(N)
2020 POKESI+1,8
2030 IFN<4THENLK=203+N
2032 IFN>3THENLK=195+N
2035 POKEBP,LK
2040 RETURN
2100 N=N+1:POKEBP,198+N:IFN>7THENN=0
2110 POKE2040,Q(N)
2120 POKESI+1,8
2140 RETURN
2200 M=M-1:IFM<0THENM=7
2210 POKE2042,Q(M)
2220 POKESI+1,5
```

```
2230 IFM<4THENKL=203+M
2232 IFM>3THENKL=195+M
2235 POKEB2,KL
2240 RETURN
2300 M=M+1:POKEB2,198+M:IFM>7THENM=0
2310 POKE2042,Q(M)
2320 POKESI+1,5
2350 RETURN
3000 IFPEEK(BP+PA(N))<>32ANDPEEK(B2+PA(M))<>32THENDR=2040:D2=2042:GOTO3080
3060 IFPEEK(BP+PA(N))<>32THENE2=E2+1:DR=2040:D2=2040:GOTO3080
3070 E1=E1+1:DR=2042:D2=2042
3080 FORW=1TO4:FORN=0TO7:POKEDR,Q(N):POKED2,Q(N)
3090 FORI=1TOW*2:POKESI+1,100/(I+N+W):NEXTI,N,W
3200 POKEV+21,0:POKESI+1,0
3202 PRINT"[illegible]SPIELSTAND"
3205 PRINT"[illegible]"
3210 PRINT"[illegible]"E1"[illegible]"E2"[illegible]"
3215 PRINT"[illegible]"
3220 FORI=1TO2000:NEXT
3230 IFLE=6THEN3310
3300 LE=LE+1:GOTO150
3310 IFE1>E2THENPRINT"[illegible]SPIELER 1 HAT GEWONNEN"
3320 IFE1<E2THENPRINT"[illegible]SPIELER 2 HAT GEWONNEN"
3330 IFE1=E2THENPRINT"[illegible]UNENTSCHIEDEN!"
3400 PRINT"[illegible]NOCH EIN SPIEL ? (J/N)":POKE198,0
3410 GETA$:IFA$=""THEN3410
3420 IFA$="N"THENSYS65126
3440 WW=-1:E1=0:E2=0:GOTO40
10000 POKEV+32,7:POKEV+33,7:POKE2040,11:POKE2042,11
10005 POKEV+16,0
10010 PRINT"[illegible]"
10020 PRINT"[illegible]"
10030 PRINT"[illegible]"
10040 PRINT"[illegible]"
10050 PRINT"[illegible]"
10060 PRINT"[illegible]"
10065 PRINT"[illegible]"
10070 PRINT"S C H N E E R A U M E R  I M  K A M P F"
10080 PRINT"[illegible]E I N  S P I E L  V O N  B. K I R S C H"
10085 PRINT"[illegible]"
10090 PRINT"[illegible]COPYRIGHT 1984 [illegible]COMPUCOMBO[illegible] SAARBRUCKEN"
10100 PRINT"[illegible] S T E U E R U N G [illegible]"
10110 PRINT"[illegible]SPIELER1:[illegible]SPIELER2:"
10115 POKEV,60:POKEV+1,204:POKEV+4,203:POKEV+5,204:POKEV+21,5
10120 PRINT"[illegible]"
10130 PRINT"[illegible]C[illegible]SHIFT[illegible]< [illegible] >[illegible]"
10140 PRINT"[illegible]"
10150 PRINT"[illegible]ODER[illegible]ODER"
10160 PRINT"[illegible]JOYSTICK1[illegible]JOYSTICK2"
10200 POKE198,0:WAIT198,1
10210 POKEV+21,0:RETURN
58000 DATA11,0,-2,-40,192,0,0, 0,0,        13,2,-2,-39,193,92,93, -1,40
58005 DATA14,2,0,1,192,0,0, 0,0,           15,2,2,41,196,94,95, -40,-1
58010 DATA252,0,2,40,192,0,0, 0,0,         253,-2,2,39,193,92,93, -40,1
58015 DATA254,-2,0,-1,192,0,0, 0,0,        255,-2,-2,-41,196,94,95, 1,40
58500 DATA1986,113,13,-40,66,2021,113,13,-40,66
58510 DATA1504,107,14,1,67,1543,115,14,-1,67
58520 DATA1044,114,10,40,66,2004,113,10,-40,66
58530 DATA1354,67,19,1,67,1674,67,19,1,67
58540 DATA1154,66,18,40,66,1173,66,18,40,66
58600 DATA52,52,39,52,52,39,52,52,39,52,52,65,78,78,65,78,78
58610 DATA65,78,78,65,52,52,52
59000 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEEK(1)AND251
59020 FORI=0TO1023:POKE12288+I,PEEK(53248+I):NEXT
59030 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1
59040 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR12
59050 FORN=1TO34:READA
59060 FORJ=0TO7:READB:POKE12288+A*8+J,B:NEXTJ,N:RETURN
59070 DATA192, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255, 255
```

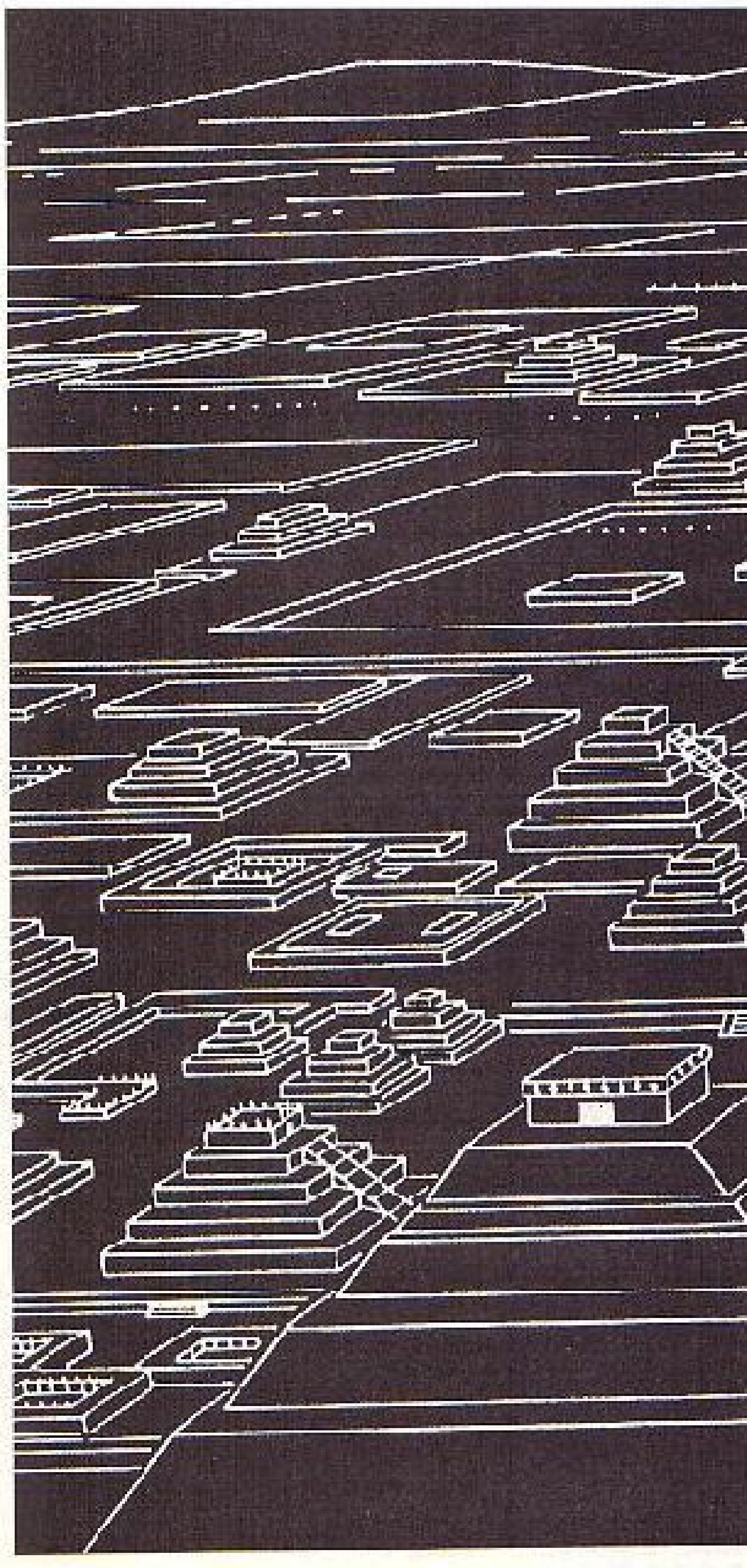
```
59080 DATA193, 63, 127, 255, 255, 255, 255, 254, 252
59090 DATA124, 0, 0, 0, 1, 3, 7, 15, 31
59100 DATA125, 248, 240, 224, 192, 128, 0, 0, 0
59110 DATA196, 252, 254, 255, 255, 255, 255, 127, 53
59120 DATA126, 0, 0, 0, 128, 192, 224, 240, 248
59130 DATA127, 31, 15, 7, 3, 1, 0, 0, 0
59160 DATA205, 255, 255, 255, 255, 255, 127, 31, 3
59170 DATA206, 255, 255, 127, 127, 127, 63, 63, 31
59180 DATA199, 31, 63, 63, 127, 127, 127, 255, 255
59190 DATA200, 3, 31, 127, 255, 255, 255, 255, 255
59200 DATA201, 192, 248, 254, 255, 255, 255, 255, 255
59210 DATA202, 248, 252, 252, 254, 254, 254, 255, 255
59220 DATA203, 255, 255, 254, 254, 254, 252, 252, 248
59230 DATA204, 255, 255, 255, 255, 255, 254, 240, 192
59250 DATA217,248,240,224,193, 131, 7, 15, 31
59270 DATA221, 31, 15, 7, 131, 193, 224, 240, 248
59280 DATA163, 0, 248, 240, 0, 240, 248, 0, 0
59290 DATA164, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 102, 0
59300 DATA165, 60, 66, 153, 161, 161, 153, 66, 60
59310 DATA131, 126, 128, 128, 128, 128, 128, 126, 0
59320 DATA143, 124, 130, 130, 130, 130, 130, 124, 0
59330 DATA141, 108, 146, 146, 146, 146, 146, 146, 0
59340 DATA144, 252, 2, 2, 252, 128, 128, 128, 0
59350 DATA149, 130, 130, 130, 130, 130, 130, 124, 0
59360 DATA130, 252, 2, 2, 252, 2, 2, 252, 0
59400 DATA176, 126, 255, 195, 195, 227, 227, 255, 126
59410 DATA177, 56, 24, 24, 24, 56, 56, 56, 56
59420 DATA178, 126, 255, 3, 127, 254, 224, 255, 255
59430 DATA179, 126, 255, 3, 63, 63, 3, 255, 126
59440 DATA180, 12, 204, 204, 204, 255, 255, 28, 28
59450 DATA181, 255, 255, 192, 254, 255, 7, 255, 126
59460 DATA182, 126, 255, 192, 254, 255, 195, 255, 126
59470 DATA160,0,0,0,0,0,0,0,0
60000 DATA0,255,128,0,127,0,0,20,0,3,190,224,1,62,64,3
60010 DATA190,224,1,58,64,3,190,224,1,127,64,3,255,224,1,65
60020 DATA64,3,255,224,1,127,64,3,227,224,1,99,64,3,247,224
60030 DATA1,127,64,3,190,224,0,62,0,0,62,0,0,0,0,0
60100 DATA0,0,0,0,0,128,0,8,192,0,20,96,0,41,112,0
60110 DATA83,184,0,167,204,1,95,224,2,190,192,5,111,144,10,247
60120 DATA40,21,187,80,11,158,160,3,141,64,7,250,128,15,245,0
60130 DATA7,234,0,3,148,0,1,40,0,0,16,0,0,0,0,0
60200 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,85,80,7
60210 DATA255,240,5,85,82,3,254,6,31,247,246,31,55,254,30,55
60220 DATA246,31,55,126,31,247,246,3,254,6,5,85,82,7,255,240
60230 DATA5,85,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
60300 DATA0,0,0,0,16,0,1,40,0,3,148,0,7,234,0,15
60310 DATA245,0,7,250,128,3,141,64,11,158,160,21,187,80,10,247
60320 DATA40,5,111,144,2,191,192,1,93,224,0,167,204,0,83,184
60330 DATA0,41,112,0,20,96,0,8,192,0,0,128,0,0,0,0
60400 DATA0,0,0,0,62,0,0,62,0,3,190,224,1,127,64,3
60410 DATA247,224,1,99,64,3,227,224,1,127,64,3,255,224,1,65
60420 DATA64,3,255,224,1,127,64,3,190,224,1,46,64,3,190,224
60430 DATA1,62,64,3,190,224,0,20,0,0,127,0,0,255,128,0
60500 DATA0,0,0,0,4,0,0,10,64,0,20,224,0,43,240,0
60510 DATA87,248,0,175,240,1,88,224,2,188,232,5,110,212,10,119
60520 DATA168,4,251,80,1,190,160,3,253,64,25,242,128,14,229,0
60530 DATA7,74,0,3,20,0,1,136,0,0,129,0,0,0,0,0
60600 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,85,80,7
60610 DATA255,240,37,85,80,48,63,224,55,247,252,63,118,124,55,246
60620 DATA60,63,246,124,55,247,252,48,63,224,37,85,80,7,255,240
60630 DATA5,85,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
60700 DATA0,0,0,0,128,0,1,136,0,0,20,0,7,74,0,14
60710 DATA229,0,25,242,128,3,221,64,1,254,160,4,251,80,10,119
60720 DATA168,5,110,212,2,188,232,1,88,224,0,175,240,0,87,248
60730 DATA0,43,240,0,20,224,0,10,64,0,4,0,0,0,0,0
61000 :
61010 REM (C) 1984 BY B.KIRSCH
61020 REM BERNKASTELER PLATZ 6
61030 REM 6600  SAARBRUECKEN 2
```

Adventure Castle

für den Commodore 64

Bestimmt werden sich einige von Ihnen noch an das gleichnamige Spiel, allerdings für den CBM 3/400 in Homecomputer 7/83, erinnern. Dieses "Adventure Castle" ist die verbesserte und überarbeitete Form für den Commodore 64.
Wir könnten uns gut vorstellen, daß mit dem Abdruck dieses Abenteuers doch einige C-64-Besitzer hocherfreut sein werden, denn es handelt sich hier wirklich um ein gelungenes, mit Überraschungen vollgepacktes Spiel.

```
10 REM ADVENTURE CASTLE
20 REM BY ANDREAS PIDDE
30 REM 1983 : VERSION II
40 REM
50 HZ=0:SI=54272:DIMR%(17):GOSUB7410:GOSUB5150:GOSUB7460
60 POKE 53280,0:POKE53281,0
70 VI=53248:POKEVI+29,3:POKEVI+23,3
80 POKEVI,100:POKEVI+1,150:POKEVI+2,100:POKEVI+3,150:POKEVI+21,0
90 POKE2040,13:POKE2041,14:GOSUB5840:RESTORE
100 PRINT"[illegible]":REM ANFANGSGRAPHIK
110 PRINT"[illegible]":GOSUB 3440
120 PRINT"[illegible]"
130 PRINT"[illegible]"
140 PRINT"[illegible]"SPC(11)"[illegible]ADVENTURE CASTLE[illegible]"
150 PRINT"[illegible]"SPC(12)"C BY   W A P I"
160 GOSUB 3900
170 PRINT"[illegible]"SPC(12)"WIEVIEL SPIELER ? (1-9)"
180 GET A$:SG=INT(VAL(A$))
190 IFA$=""THEN 180
200 IF SG>9 OR SG<1 THEN 180
210 PRINT"[illegible]"SPC(12)"MOECHTEN SIE DIE SPIEL-"
220 PRINT"[illegible]"SPC(12)"ANLEITUNG LESEN ? (J/N)"
230 GET A$: IFA$="" THEN 230
240 IF A$="J"THEN 3970
250 IF A$="N" THEN 270
260 GOTO 230
270 PRINT"[illegible]"
280 GOSUB 3900
290 GOSUB 3930
300 SP=1
310 B=0:O1=0
320 B=B+1
330 A=INT(RND(1)*17+1)
340 ONBGOTO350,390,430,470,510,550,590,630,670
350 REM 3 GEISTER,2 VAMPIRE,1 FALLGRUBE,1 SCHATZ,1 OPFER,1 LAGEPLAN
360 REM GEIST 1:GEIST
370 G(1)=A
380 GOTO 320
390 REM GEIST 2:ZOMBIE
400 IFA=G(1) THEN 330
410 G(2)=A
420 GOTO 320
430 REM GEIST 3:SKELETT
440 IFA=G(1)ORA=G(2)THEN330
450 G(3)=A
460 GOTO 320
470 REM VAMPIR 1
480 IFA=G(1)ORA=G(2)ORA=G(3)THEN330
490 V(1)=A
500 GOTO 320
510 REM VAMPIR 2
520 IFA=G(1)ORA=G(2)ORA=G(3)ORA=V(1)THEN330
530 V(2)=A
540 GOTO 320
550 REM FALLGRUBE
560 IFA=G(1)ORA=G(2)ORA=G(3)ORA=V(1)ORA=V(2)ORA<6ORA=9ORA=13THEN330
570 F=A
580 GOTO 320
590 REM SCHATZ
600 IFA=G(1)ORA=G(2)ORA=G(3)ORA=V(1)ORA=V(2)ORA=1ORA=FTHEN330
610 S=A
620 GOTO 320
630 REM OPFER
640 IFA=G(1)ORA=G(2)ORA=G(3)ORA=V(1)ORA=V(2)ORA=FTHEN330
650 IFA=SORA=1THEN330
660 U=A:GOTO320
670 REM LAGEPLAN
680 IFA=G(1)ORA=G(2)ORA=G(3)ORA=V(1)ORA=V(2)ORA=FTHEN330
690 IFA=SORA=UORA=1THEN330
700 K=A
710 REM GRAPHIK
720 REM TUER RECHTS
730 T$="[illegible]"
740 REM STANGE
750 S$="[illegible]"
```



```
760 REM TUER OBEN
770 T1$="▒▒________▒▒▒▒▒▒▒L _/\/\/▒▒▒▒▒▒▒▒▒\▒▒\▒▒\▒"
780 REM TUER UNTEN
790 T2$="▒▒/\/\/▒\▒\▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒‾‾‾‾‾‾‾‾▒"
800 REM STRICHMAENNCHEN
810 M$="▒   ▒▒▒▒ O ▒▒▒▒▒-+-▒▒▒▒▒▒ ▒|▒ ▒▒▒▒▒ ▒ ▒▒▒▒▒ | | ▒"
820 REM TUER HINTEN
830 T3$="▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒"
840 REM HAUPTPROGRAMM
850 TI$="000000":R=1:GOSUB1430:GOTO 2590
860 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"SPC(22);T#
870 RETURN
880 PRINT"▒▒"SPC(10);T1$:RETURN
890 PRINT"▒▒▒"SPC(14);S$:RETURN
900 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"SPC(10);T2$
910 RETURN
920 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";SPC(13);T3$
930 RETURN
940 REM GEHEN
950 PRINT"▒▒"SPC(30)"▒ZEIT: ";MID$(TI$,4,1)":",MID$(TI$,5,2)"▒"
960 IF VAL(TI$)>=500 THEN L=1:P(SP)=0:PRINT"▒":GOSUB5960:GOTO2710:
    REM LOOSE
970 PRINT"▒"SPC(28)"DU BIST IN"
980 PRINTSPC(28)"RAUM: ";RN(R)
990 IF R=1 THEN 1140
1000 IF R =17 THEN 1290
1010 IF R =5 OR R=9 OR R=13 THEN 1370
1020 PRINTSPC(28)"TUER FUEHRT"
1030 PRINTSPC(28)"NACH: ";RN(R+1)
1040 PRINTSPC(28)"ZURUECK: ";RN(R-1)
1050 GOSUB 1060:GOTO 1100
1060 :
1070 PRINT"▒";:FORQ=1TO23:PRINT;:NEXTQ
1080 PRINT"WOHIN WILLST DU";:POKE198,0
1090 INPUTW$:W=INT(VAL(W$)):RETURN
1100 IF W<>RN(R) AND W<>RN(R-1) AND W<>RN(R+1) THEN GOSUB1090:GOTO1100
1110 GOSUB6210
1120 GOSUB 1430:REM HINDERNISSE
1130 GOTO 2590:REM NEU ZEICHNEN
1140 GOSUB1150:PRINTRN(5):PRINTSPC(28)"ZURUECK: 0":GOTO 1230
1150 PRINTSPC(28)"TUEREN"
1160 PRINTSPC(28)"FUEHREN"
1170 PRINTSPC(28)"NACH";RN(R+1);",";RN(R+3)
1180 PRINTSPC(28)"EINE STANGE"
1190 PRINTSPC(28)"FUEHRT NACH":PRINTSPC(28);:RETURN
1200 PRINTRN(R+4);",";RN(R-4)
1210 PRINTSPC(28)"ZURUECK:";RN(R-1)
1220 RETURN
1230 GOSUB 1060
1240 IF W=0 AND O1=1 THEN L=0:O1=0:GOTO2710:REM WIN
1250 IF W<>RN(1) AND W<>RN(2) AND W<>RN(4) AND W<>RN(5) THEN 1280
1260 GOSUB6210:GOSUB 1430:GOTO 2590
1270 GOSUB6210:GOSUB 1430:GOTO 2590
1280 PRINT"▒"SPC(30);:GOSUB 1090:GOTO 1240
1290 PRINTSPC(28)"EINE STANGE"
1300 PRINTSPC(28)"FUEHRT NACH:";
1310 PRINTSPC(28)RN(13)
1320 PRINTSPC(28)"ZURUECK:"RN(16)
1330 GOSUB 1060
1340 IF W<>RN(17) AND W<>RN(16) AND W<>RN(13) THEN 1360
1350 GOSUB6210:GOSUB 1430:GOTO 2590
1360 PRINT"▒"SPC(30);:GOSUB 1090:GOTO 1340
1370 GOSUB 1150:GOSUB 1200:GOSUB 1060
1380 IFW<>RN(R)ANDW<>RN(R+1)ANDW<>RN(R-1)ANDW<>RN(R+3)THENFL=1
1390 IFFL=1ANDW<>RN(R+4)ANDW<>RN(R-4)THENFL=0:GOTO1410
1400 FL=0:GOSUB6210:GOSUB 1430:GOTO 2590
1410 PRINT"▒"SPC(30);:GOSUB 1090:GOTO 1380
1420 REM ZUTEILUNG ENDE
1430 REM U-P UEBERPRUEFEN
1440 IFR=K THEN 6250
1450 IF R=S THEN 2380
1460 IF R=O THEN 2490
1470 IF R=G(1) THEN 1540
1480 IF R=G(3) THEN 1650
1490 IF R=G(2) THEN 1690
1500 IF R=V(1) THEN 1780
1510 IF R=V(2) THEN 2070
1520 IF R=F THEN 2120
1530 RETURN
1540 REM GEIST
1550 GOSUB 5660:PRINT"▒▒▒▒▒":J=1:GOSUB 1560 :GOTO 1430
1560 GOSUB 3900:FORQ=0TO300 NEXT
1570 PRINT"▒"SPC(15)"▒EIN GEIST !▒":GOSUB7560
1580 PRINT"▒▒▒"SPC(15)"DU ERSCHRICKST DICH"
1590 PRINT"▒"SPC(15)"UND LAEUFST IN":PRINT"▒"SPC(15)"RAUM";
1600 RA=R:R=INT(RND(1)*17+1):IFRA=RTHEN1600
1610 PRINTRN(R)"!":RA=0
1620 GOSUB 3120
1630 GOSUB 1640:POKEVI+21,0:RETURN
1640 FOR D=1 TO 2000:NEXT D RETURN
1650 REM SKELETT
1660 GOSUB3900:J=3:GOSUB 5760:FORI=1TO100:NEXT:GOSUB7170:GOSUB1600:
     GOSUB 3120
1670 GOSUB 1430
1680 REM ZOMBIE
1690 J=2:GOSUB 5800:FORQQ=1TO100:NEXT:PRINT"▒"
1700 GOSUB 3900
1710 GOSUB5850
1720 IFL=1THENP(SP)=0:PRINT"▒":L=0:GOSUB5960:GOTO 2910
1730 RF=R
1740 R=INT(RND(1)*17+1):IFRA=RTHEN1740
1750 PRINTRN(R)"!":RA=0
1760 GOSUB 1640:GOSUB 3120:POKEVI+21,0
1770 GOTO 1430
1780 REM VAMPIR 1
1790 J=1:GOSUB 1800:GOTO 2040
1800 GOSUB 5720:FORI=1TO100:NEXT
1810 GOSUB 3900
1820 PRINT"▒"SPC(10)"▒DER"J"▒.VAMPIR !▒"
1830 PRINT"▒▒"SPC(20)"DRUECKE DIE"
1840 A$=CHR$(INT(RND(1)*26+65))
1850 IF O1=1 THEN E=150:GOTO 1870
1860 E=250
1870 FOR D=1 TO 100:NEXT D:POKE198,0
1880 PRINT"▒"SPC(20)A$"-TASTE !"
1890 FOR G=1 TO E
1900 GET B$:IF B$<>"" THEN 1920
1910 NEXT G
1920 IF B$=A$ THEN 1990
1930 L=1
1940 PRINT"▒"SPC(25)"▒PECH GEHABT !▒"
1950 PRINT"▒"SPC(25)"DU WIRST RUS-"
1960 PRINT"▒"SPC(25)"GESAUGT !!!"
1970 PRINT"▒"SPC(25)"SCHLUERF...":POKEVI+21,0:GOSUB7640:GOSUB5980
1980 P(SP)=0:GOTO 2710:REM LOOSE
1990 PRINT"▒"SPC(25)"▒GLUECK !▒"
2000 PRINT"▒"SPC(25)"VAMPIR"J
2010 PRINT"▒"SPC(25)"ZIEHT LEINE !":W$=TI$
2020 V(J)=INT(RND(1)*17+1):GOSUB1640
2030 POKEVI+21,0:RETURN
2040 IF V(1)=V(2) OR V(1)=G(1) OR V(1)=G(2) OR V(1)=G(3)THENGOSUB2020:GOTO2040
2050 IF V(1)=S OR V(1)=O OR V(1)=F OR V(1)=R OR V(1)=K THEN GOSUB 2020:GOTO 2040
2060 TI$=W$:W$="":GOTO 1430
2070 REM VAMPIR 2
2080 W$=TI$:J=2:GOSUB 1800
2090 IF V(2)=V(1) OR V(2)=G(1) OR V(2)=G(2) OR V(2)=G(3)THENGOSUB2020:GOTO2090
2100 IF V(2)=S OR V(2)=O OR V(2)=F OR V(2)=R OR V(2)=K THEN GOSUB 2020:GOTO 2090
2110 TI$=W$:W$="":GOTO 1430
2120 REM FALLGRUBE
2130 PRINT"▒▒" W$=TI$
2140 GOSUB 3900
2150 FOR U=1 TO 10
2160 PRINT"▒"SPC(12)"EINE FALLGRUBE !"
2170 FOR D=1 TO 100:NEXT D
2180 PRINT"▒"SPC(12)"▒EINE FALLGRUBE !▒"
2190 FOR D=1 TO 100:NEXT D
2200 NEXT U
2210 REM GRAPHIK
2220 PRINT"▒"
2230 PRINTSPC(19);M$
2240 FOR U=1 TO 40:PRINT"▒";:NEXT U
2250 FOR D=1 TO 500:NEXT D:GOSUB7820
2260 PRINT"▒"SPC(15);:GOSUB7730
2270 FOR U=1 TO 10:PRINT" ";:NEXT U
2280 PRINT"▒▒▒"SPC(15);M$;
2290 FOR U=1 TO 10:PRINT"▒▒▒▒▒▒";M$;
2300 GOSUB7760:FOR D=1 TO 100:NEXT D
2310 NEXT U
2320 PRINT"BROOACH";:GOSUB7780
2330 FOR D=1 TO 250:NEXT D
2340 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒        "
2350 R=R-4:PRINT"DU BIST IN RAUM";RN(R)
2360 GOSUB 1640:TI$=W$:GOSUB 6710
2370 GOTO 1430
2380 REM FINDE SCHATZ
2390 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2400 GOSUB 3630
2410 P(SP)=P(SP)+2
2420 PRINT"▒▒BRAVO, DU HAST DEN SCHATZ GEFUNDEN !▒"
2430 PRINT"▒DU BIST JETZT REICH !"
2440 FOR D=1 TO 200:NEXT D
2450 PRINT"▒DAS HEISST, DU BIST REICH, FALLS DU"
2460 PRINT"▒DIE HERAUSKOMMST..."
2470 S=10:GOSUB 1640
2480 GOTO 1430
2490 REM FINDE OPFER
2500 GOSUB5610:FORQQ=1TO100:NEXT:PRINT"▒":GOSUB 3810
2510 P(SP)=P(SP)+2:O1=1:POKEVI+1,200
2520 PRINT"▒▒DU HAST DAS OPFER GEFUNDEN !"
2530 PRINT"▒IST DIE FREUDE GROSS ?"
2540 FOR D=1 TO 200:NEXT D
2550 PRINT"▒FREU' DICH NICHT ZU FRUEH, DU MUSST"
2560 PRINT"▒NOCH AUS DEM SCHLOSS HERAUS !"
2570 GOSUB 1640:O=19:POKEVI+21,0:POKEVI+1,150
2580 GOTO 1430
2590 REM NEU MALEN
2600 PRINT"▒"
2610 GOSUB 3180
2620 IF R=1 THEN  2660
2630 IF R=17 THEN 2680
2640 IF R=5 OR R=9 OR R=13 THEN 2700
2650 GOSUB 860:GOTO 940
2660 GOSUB 860:GOSUB 920:GOSUB 880:GOSUB 890
2670 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";SPC(14);"▒▒▒":GOTO940
2680 GOSUB 900:GOSUB 890
2690 PRINT"▒▒";SPC(14);"▒▒▒▒▒▒|▒▒▒▒▒▒▒▒":GOTO 940
2700 GOSUB 860:GOSUB 920:GOSUB 880:GOSUB 890:GOSUB 900:GOTO 940
2710 REM ENDGRAPHIK
2720 P(SP)=P(SP)+X(SP)
2730 IF L=1 THEN 2870
2740 IF VAL(TI$)<400 THEN P(SP)=P(SP)+1 ZB=1
2750 IF VAL(TI$)<300 THEN P(SP)=P(SP)+1
2760 IF VAL(TI$)<250 THEN P(SP)=P(SP)+1
2770 IF VAL(TI$)<200 THEN P(SP)=P(SP)+1
2780 IF VAL(TI$)<150 THEN P(SP)=P(SP)+1
2790 IF VAL(TI$)<100 THEN P(SP)=P(SP)+1
2800 PRINT"▒":GOSUB 3810:PRINT"▒▒DU HAST GEWONNEN !"
2810 PRINT"▒DU BEKOMMST";P(SP)-X(SP);"PUNKTE.":GOSUB7900
2820 IF ZB=0 THEN 2860
2830 ZB=0
2840 PRINT"▒DU HAST DIR DABEI ZUSAETZLICH EINEN"
2850 PRINT"▒ZEITBONUS EINGEHEIMST !"
2860 GOTO 2910
2870 PRINT"▒DU DIENST DEN VAMPIREN ALS ABENDBROT !"
2880 PRINT"▒SCHADE, DU TUST MIR RICHTIG LEID !"
2890 PRINT"▒DU BEKOMMST 0 PUNKTE."
2900 :
2910 GOSUB 1640:GOSUB 1640
2920 REM PUNKTE
2930 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒":GOSUB 3440
2940 PRINT"▒"
2950 PRINT"PUNKTE INSGESAMT !▒▒▒"
2960 FOR U=1 TO SG
2970 PRINT"▒"SPC(13)"SPIELER #"U":"P(U)"PUNKTE."
2980 NEXT U
2990 GOSUB 1640:GOSUB 1640
3000 IF SG=>SP+1 THEN PRINT"▒"SPC(13)"SPIELER"SP+1"IST DRAN !":GOSUB 1640
3010 SP=SP+1:IF SP=SG+1 THEN3030
3020 GOTO310
3030 POKE198,0:PRINT"▒NOCH EINE RUNDE ? (J / N)"
3040 GET A$:IF A$="" THEN 3040
3050 IF A$="J"THEN 3080
3060 IF A$="N"THEN PRINT"▒":END
3070 GOTO 3040
3080 FOR U=1 TO SP
3090 X(U)=P(L):P(U)=0
3100 NEXT U:GOSUB6060
3110 GOSUB6160:GOTO 270
3120 W$=TI$:REM GEISTER NEUVERTEILUNG
3130 A=INT(RND(1)*17+1)
3140 IF A=G(1) OR A=G(2) OR A=G(3) THEN 3130
3150 IF A=V(1) OR A=V(2) OR A=S OR A=O OR A=R OR A=F OR A=K THEN 3130
```

```
3160 G(J)=A:TI$=W$:W$=""
3170 RETURN
3180 POKEVI+21,0:REM RAUM
3190 PRINT"■■■■     ________________________"
3200 PRINT"  \                         /|:
3210 PRINT"  |\                       / |:
3220 PRINT"  | \                     /  |:
3230 PRINT"  |  \                   /   |:
3240 PRINT"  |   \                 /    |:
3250 PRINT"  |    \               /     |:
3260 PRINT"  |     _______________      |:
3270 PRINT"  |     |             |      |:
3280 PRINT"  |     |             |      |:
3290 PRINT"  |     |             |      |:
3300 PRINT"  |     |             |      |:
3310 PRINT"  |     |             |      |:
3320 PRINT"  |     |             |      |:
3330 PRINT"  |     |             |      |:
3340 PRINT"  |     |             |      |:
3350 PRINT"  |     |             |      |:
3360 PRINT"  |     _______________      |:
3370 PRINT"  |    /               \     |:
3380 PRINT"  |   /                 \    |:
3390 PRINT"  |  /                   \   |:
3400 PRINT"  | /                     \  |:
3410 PRINT"  |/                       \ |:
3420 PRINT"  ___________________________■"
3430 RETURN
3440 REM SCHLOSS
3450 PRINT"■        ■"
3460 PRINT"■       ■■■"
3470 PRINT"■■ ■ ■   ■   ■■"
3480 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■ "
3490 PRINT"■|   ||   ||   |
3500 PRINT" |   ┌──┐     |
3510 PRINT" |+        ■■■■ |
3520 PRINT" |     ++      |
3530 PRINT" |+          + |
3540 PRINT" |      ⌒      |
3550 PRINT" |■■■■  / \  + |
3560 PRINT" |    ++++     |
3570 PRINT" |+   ++++   + |
3580 PRINT" |____++++_____|
3590 PRINT"■    ■■  |  ■■"
3600 PRINT"   ■■    |    ■■"
3610 PRINT"  ■■     |     ■■■"
3620 RETURN
3630 REM SCHATZ
3640 PRINT TAB(10)"■                 _     "
3650 PRINT TAB(10)"                  \\    "
3660 PRINT TAB(10)"                  |\\   "
3670 PRINT TAB(10)"                  ||\\  "
3680 PRINT TAB(10)"                  ||  ┌┐"
3690 PRINT TAB(10)"                  ||  ||"
3700 PRINT TAB(10)"                  ||  ||"
3710 PRINT TAB(10)"                  └┘  ||"
3720 PRINT TAB(10)"      ____________/\  ||"
3730 PRINT TAB(10)" \■■■■■■■■■■■■■■■■/\/\| "
3740 PRINT TAB(10)" \\■■■■■■■■■■■■■■■/\| "
3750 PRINT TAB(10)"  \\■■■■■■■■■■■■■■/  "
3760 PRINT TAB(10)"   \■           ■   "
3770 PRINT TAB(10)"    ■■        ■■   "
3780 PRINT TAB(10)"     ■■      ■■    "
3790 PRINT TAB(10)"      ■■    ■■ m   "
3800 RETURN
3810 REM "BRAVO'
3820 PRINT"■■■■■■   ■■■■■    ■■■   ■   ■   ■■■  "
3830 PRINT" ■    ■  ■    ■  ■   ■  ■   ■  ■   ■ "
3840 PRINT" ■    ■  ■    ■  ■   ■  ■   ■  ■   ■ "
3850 PRINT" ■■■■■   ■■■■■   ■■■■■  ■   ■  ■   ■ "
3860 PRINT" ■    ■  ■ ■     ■   ■  ■   ■  ■   ■ "
3870 PRINT" ■    ■  ■  ■    ■   ■   ■ ■   ■   ■ "
3880 PRINT"■■■■■■   ■   ■   ■   ■    ■     ■■■■"
3890 RETURN
3900 REM BLITZEN
3910 GOSUB7530:FOR D=1 TO 5
3920 POKE53281,7:POKE53280,7:FORQ=1TO80:NEXTQ:POKE53281,0:POKE53280,0
3930 FOR Q=1 TO 80
3940 NEXT Q
3950 NEXT D:GOSUB7530
3960 RETURN
3970 REM ANLEITUNG
3980 GOSUB 5150
3990 PRINT"■■■■              P R O L O G"
4000 PRINT"■                 ============="
4010 PRINT"■■ DU BIST VERREIST UND LANDEST EINES"
4020 PRINT"■ ABENDS IN EINEM KLEINEN DORF IN DEN"
4030 PRINT"■ KARPATEN. DU KEHRST IN EINEN VER-'
4040 PRINT"■ TRAEUMTEN GASTHOF EIN UND DABEI"
4050 PRINT"■ ERFAEHRST DU, DASS DIE TOCHTER DES"
4060 PRINT"■ WIRTES AM ABEND ZUVOR VON EINEM"
4070 PRINT"■ VAMPIR AUF DESSEN SCHLOSS ENTFUEHRT"
4080 PRINT"■ WURDE."
4090 PRINT"■ DU (ALS MUTIGER HELD) ERKLAERST DICH'
4100 PRINT"■ NATUERLICH SOFORT BEREIT, DAS OPFER"
4110 PRINT"■ ZU BEFREIEN. DAZU BRICHST DU NOCH IN'
4120 PRINT"■ DERSELBEN NACHT ZUM GEHEIMNISVOLLEN"
4130 PRINT"■ SCHLOSS AUF. UND NUN PASS AUF: EIN"
4140 PRINT"■ ALTER DORFBEWOHNER GIBT DIR NOCH EIN'
4150 PRINT"■ PAAR NUETZLICHE RATSCHLAEGE MIT AUF"
4160 PRINT"■ DEN WEG."
4170 GOSUB 5260
4180 GOSUB 5150
4190 PRINT"■■■ ZUERST ETWAS UEBER DEM AUFBAU DES"
4200 PRINT"■ SCHLOSSES :"
4210 PRINT"■■■■ DAS SCHLOSS BESTEHT AUS VIER ETAGEN"
4220 PRINT"■ MIT JEWEILS VIER RAEUMEN SOWIE DEN"
4230 PRINT"■ DACHRAUM."
4240 PRINT"■■ DIE RAEUME SIND PER ZUFALL"
4250 PRINT"■ NUMMERIERT UND MITEINANDER'
4260 PRINT"■ DURCH TUEREN VERBUNDEN."
4270 PRINT"■ EIN KARTE KANN GEFUNDEN WERDEN."
4280 PRINT"■■ AUSSERDEM SIND DIE RAEUME DES FLURS"
4290 PRINT"■ DURCH EINE STANGE VERBUNDEN."
4300 :
4310 GOSUB 5260
4320 GOSUB 5150
4330 PRINT"■■ WIE DU GEHST :"
4340 PRINT"■■ DIE RAEUME, IN DIE DU GEHEN KANNST,"
4350 PRINT"■ WERDEN DIR VON DEINEM 'KOMPASS', DEM"
4360 PRINT"■ COMPUTER, GEMELDET."
4370 PRINT"■■ WENN DU AUS IRGENDEINEM GRUND IN DEM'
4380 PRINT"■ RAUM BLEIBEN WILLST, IN WELCHEN DU "
4390 PRINT"■ GERADE BIST, KANNST DU NATUERLICH"
4400 PRINT"■ AUCH DESSEN NUMMER EINGEBEN."
4410 PRINT"■■ NACHDEM DU DIE GEWUENSCHTE RAUMNUMMER"
4420 PRINT"■ EINGEGEBEN HAST, MUSST DU ■ RETURN ■"
4430 PRINT"■ DRUECKEN, DAMIT DEIN CBM WEISS, DASS"
4440 PRINT"■ ES WEITERGEHT."
4450 PRINT"■■ UEBRIGENS: ■ZURUECK■ ZEIGT DEN"
4460 PRINT"■ RAUM AN, DER NAEHER AM RAUM MIT"
4470 PRINT"■ DER STANGE IST."
4480 GOSUB 5260
4490 GOSUB 5150
4500 PRINT"■■ DEINE GEGNER - DIE VAMPIRE :"
4510 PRINT"■■■ ES SIND DEREN ZWEI."
4520 PRINT"■■ ICH GEBE DIR EIN KREUZ MIT, MIT DEM"
4530 PRINT"■ DU SIE VERSCHEUCHEN KANNST."
4540 PRINT"■■ UM DAS KREUZ AUS DEINER TASCHE ZU"
4550 PRINT"■ ZIEHEN, MUSST DU EINE BUCHSTABENTASTE'
4560 PRINT"■ DRUECKEN, DIE DURCH ZUFALL ERMITTELT"
4570 PRINT"■ WIRD."
4580 PRINT"■■ DRUECKST DU ZU SPAET ODER EINE FAL-"
4590 PRINT"■ SCHE TASTE, SO IST'S UM DICH GESCHE-"
4600 PRINT"■ HEN."
4610 PRINT"■■ NACHDEM DU DAS OPFER GEFUNDEN HAST,"
4620 PRINT"■ MUSST DU NOCH SCHNELLER REAGIEREN."
4630 :
4640 GOSUB 5260
4650 GOSUB 5150
4660 PRINT"■■ H I N D E R N I S S E :"
4670 PRINT"■■ ALS HINDERNISSE FUNGIEREN EINE"
4680 PRINT"■■ FALLGRUBE UND DREI HORRORGESTALTEN."
4690 PRINT"■■ DIE FALLGRUBE BEFOERDERT DICH EINE"
4700 PRINT"■■ ETAGE NACH UNTEN."
4710 PRINT"■■ WAS DIE HORRORGESTALTEN MACHEN,"
4720 PRINT"■■ ERFAEHRST DU BEIM SPIEL."
4730 GOSUB 5260
4740 GOSUB 5150
4750 PRINT"■■ P U N K T E :"
4760 PRINT"■■■ IM SCHLOSS LIEGT EIN SCHATZ BEGRABEN;"
4770 PRINT"■ ER ZAEHLT (GENAU WIE DAS GERETTETE"
4780 PRINT"■ OPFER) ZWEI PUNKTE."
4790 PRINT"■■ ZUSAETZLICH GIBT ES BONUSPUNKTE FUER'
4800 PRINT"■ EINE SCHNELLE RETTUNG."
4810 PRINT"■■ DIE PUNKTE EINER NEUEN RUNDE WERDEN"
4820 PRINT"■ MIT DENEN DER ALTEN ADDIERT."
4830 PRINT"■■ WENN DU IM SPIEL AUF EINE ANDERE"
4840 PRINT"■ EXISTEZEBENE UEBERWECHSELST,"
4850 PRINT"■ ERHAELST DU KEINEN PUNKT."
4860 PRINT"■ DAFUER ABER EIN SCHOENES KREUZ."
4870 :
4880 GOSUB 5260
4890 GOSUB 5150
4900 PRINT"■■ D I E  Z E I T :"
4910 PRINT"■■■■ DU HAST GENAU FUENF MINUTEN ZEIT, UM"
4920 PRINT"■■ DAS OPFER ZU ERRETTEN."
4930 PRINT"■■■ DENN NACH FUENF MINUTEN WIRST DU VON"
4940 PRINT"■■ EINEM BETAEUBUNGSGAS LAHMGELEGT, DAS'
4950 PRINT"■■ IM GANZEN SCHLOSS VERTEILT IST."
4960 PRINT"■■ AUSSERDEM WIRST DU VON DEN VAMPIREN"
4970 PRINT"■■ AUSGESAUGT."
4980 GOSUB 5260
4990 GOSUB 5150
5000 PRINT"■■■ LAST, BUT NOT LEAST - DAS OPFER :"
5010 PRINT"■■■■ DU KANNST, DAMIT DU NICHT DAS GESICHT"
5020 PRINT"■ VERLIERST, NICHT AUS DEM SCHLOSS"
5030 PRINT"■ HERAUS, BEVOR DU DIE TOCHTER DES BE-"
5040 PRINT"■ NUSSTEN GASTWIRTES BEFREIT HAST."
5050 PRINT"■■ DU MUSST, UM HINAUSZUKOMMEN, IN RAUM'
5060 PRINT"■ EINS, UM DORT MIT '■ 0 ■' INS FREIE ZU"
5070 PRINT"■ GELANGEN."
5080 PRINT"■■■■■ ■ SPACE ■  : BEGINN DES SPIELS'
5090 PRINT"■■■■ ■ RETURN ■ : WIEDERHOLUNG DER ANLEITUNG"
5100 :
5110 GET A$
5120 IF A$=" " THEN 270
5130 IF A$=CHR$(13) THEN 3970
5140 GOTO 5110
5150 REM ZEICHEN
5160 PRINT"■":GOSUB 5300
5170 FOR I=1 TO 40
5180 POKE 1023+I,102
5190 POKE 2024-I,102
5200 NEXT I
5210 FOR I=1 TO 1000 STEP 40
5220 POKE 1023+I,102
5230 POKE 2024-I,102
5240 NEXT I
5250 RETURN
5260 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■- - - WEITER DURCH >>SPACE<< - - -"
5270 GET A$
5280 IF A$=" " THEN RETURN
5290 GOTO 5270
5300 FOR I=1 TO 40
5310 POKE 55295+I,8
5320 POKE 56296-I,8
5330 NEXT I
5340 FOR I=1 TO 1000 STEP 40
5350 POKE 55295+I,8
5360 POKE 56296-I,8
5370 NEXT I
5380 RETURN
5390 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,252,0,1,254,0,3,255,0,7,7,128,14,3,128,14
5400 DATA139,128,14,35,128,14,35,128,14,83,128,14,3,128,14,115,128,47,7,160,94
5410 DATA251,208,124,157,240,56,136,224,0,0,0,0,0,0
5420 DATA0,30,0,0,18,0,0,36,0,0,36,0,0,66,0,0,130,0,0,169,0,0,126,123,1,16,128
5430 DATA1,68,64,2,56,32,4,0,32,2,0,16,2,64,16,2,192,0,1,132,0,1,6,0,1,12,196
5440 DATA0,152,132,0,89,156,0,38,100
5450 DATA0,30,0,0,18,0,0,36,0,0,36,0,0,66,0,0,130,0,0,169,0,0,126,123,1,16,128
5460 DATA1,68,64,2,56,32,2,0,32,4,0,32,4,32,32,6,96,64,8,192,128,17,137,0,19
5470 DATA25,0,38,40,128,39,56,128,28,199,0
5480 DATA1,255,0,3,85,128,2,170,128,4,0,64,5,195,64,4,170,64,4,40,64,4,40,64,8
5490 DATA68,32,10,124,160,9,1,32,9,125,32,4,40,64,2,0,128,1,255,0,0,130,0,63
5500 DATA131,248,103,1,204,164,130,58,120,124,2,128,0,2
5510 DATA3,254,0,4,1,0,8,0,128,19,6,64,19,142,64,16,0,64,16,32,64,20,113,64,20
5520 DATA1,64,13,253,126,5,85,0,5,253,0,2,2,0,1,252,0,0,72,0,0,120,0,31,255
5530 DATA192,56,72,224,87,255,80,158,72,168,71,255,16
5540 DATA0,0,0,0,0,0,0,31,224,0,127,240,1,152,24,2,16,20,4,128,76,5,58,234,4
5550 DATA150,74,4,22,10,4,20,10,4,50,20,5,62,52,5,120,120,4,212,202,2,167,208
```

```
5560 DATA1,1,144,0,125,48,0,127,240,0,16,112,0,16,192
5570 REM SCHLEIFE DATA
5580 RESTORE
5590 FORQ=1TOAQ:FORQQ=0TO62:READSQ:NEXTQQ:NEXTQ
5600 RETURN
5610 REM OPFER
5620 RESTORE
5630 FORQ=0TO62:READSQ:POKE832+Q,SQ:NEXTQ
5640 POKEVI+21,1:POKEVI+39,10
5650 RETURN
5660 REM GEIST
5670 AQ=1:GOSUB5570
5680 FORQ=0TO62:READSQ:POKE832+Q,SQ:NEXTQ
5690 POKEVI+21,3:POKEVI+39,1
5700 GOSUB5880
5710 RETURN
5720 REM VAMPIR
5730 AQ=3:GOSUB5570
5740 FORQ=0TO62:READSQ:POKE832+Q,SQ:NEXTQ
5750 POKEVI+21,1:POKEVI+39,12:RETURN
5760 REM SKELETT
5770 AQ=4:GOSUB5570
5780 FORQ=0TO62:READSQ:POKE832+Q,SQ:NEXTQ
5790 POKEVI+21,1:POKEVI+39,7:RETURN
5800 REM ZOMBIE
5810 AQ=5:GOSUB5570
5820 FORQ=0TO62:READSQ:POKE832+Q,SQ:NEXTQ
5830 POKEVI+21,1:POKEVI+39,5:RETURN
5840 REM GEIST2
5850 AQ=2:GOSUB5570
5860 FORQ=0TO62:READSQ:POKE896+Q,SQ:NEXTQ
5870 POKEVI+40,1:RETURN
5880 REM SCHWEBEN
5890 FORQ=0TO4
5900 IFQ=2THENPRINT"▯"
5910 FORQW=1TO4
5920 POKEVI+21,1
5930 FORQQ=1TO50:NEXT
5940 POKEVI+21,3
5950 FORQQ=1TO50:NEXT
5960 POKEVI+21,2
5970 FORQQ=1TO50:NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
5980 REM BEGRAEBNIS
5990 PRINT"▯▯▯▯▯▯▯▯▯        ▯/▯"
6000 PRINT"       |▯ ▯"
6010 PRINT"    ▯ ▯ ▯/ /▯"
6020 PRINT"   |S"SP"▯▯▯,▯▯▯"
6030 PRINT"    ‾|▯ ▯‾"
6040 PRINT"      |▯ ▯"
6050 PRINT"      L▯":GOTO7860
6060 REM PUNKTE LOESCHEN ?
6070 PRINT"▯SOLLEN DIE PUNKTE GELOESCHT WERDEN ?    (J/N) ?"
6080 POKE198,0
6090 GETA$:IFA$=""THEN6090
6100 IFA$="N"THENRETURN
6110 IFA$="J"THEN6130
6120 GOTO6090
6130 FORU=1TOSP:X(U)=0:NEXTU
6140 RETURN
6150 PRINT"▯RAUMVERTEILUNG !":REM RAUMVERTEILUNG
6160 FORI=1TO17
6170 RA=INT(RND(1)*17+1)
6180 FORJ=1TOI:IFRN(J)=RATHENJ=0:GOTO6170
6190 NEXTJ:RN(I)=RA:NEXTI:RN(0)=0
6200 PRINT"READY.":POKE198,0:RETURN
6210 REM WOHIN ?
6220 FORQ=1TO17
6230 IFW=RN(Q)THENR=Q:Q=0:RETURN
6240 NEXT:PRINT"▯?ROOM NOT FOUND ERROR":END
6250 REM LAGEPLAN GEFUNDEN
6260 K=20:QQ=0
6270 W$=TI$
6280 PRINT"▯▯DU HAST EINEN LAGEPLAN GEFUNDEN !▯"
6290 PRINT"▯PRAEGE IHN DIR GUT EIN !!"
6300 PRINT"▯DIE ZEIT HALTE ICH SOLANGE AN."
6310 PRINT"▯WILLST DU IHN AUF DRUCKER GEBEN (J/N) ?"
6320 GETA$:IFA$=""THEN6320
6330 IFA$="J"THEN6500
6340 IFA$="N"THEN6360
6350 GOTO6320
6360 FORQ=1TO13STEP4:QQ=QQ+1
6370 PRINT"▯▯ETAGE :";QQ
6380 PRINT"▯▯┌──┬──┐"
6390 PRINT"▯|"MID$(STR$(RN(Q))+" ",2,2)"▯"MID$(STR$(RN(Q+1))+" ",2,2)"|"
6400 PRINT"▯├──┼──┤"
6410 PRINT"|"MID$(STR$(RN(Q+3))+" ",2,2)"|"MID$(STR$(RN(Q+2))+" ",2,2)"|"
6420 PRINT"└──┴──┘"
6430 PRINT"▯▯DRUECKE EINE TASTE, WENN ES WEITER-     GEHEN SOLL !"
6440 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0
6450 NEXTQ:QQ=0
6460 PRINT"▯DACHRAUM:"RN(17)
6470 PRINT"▯▯ZURUECK INS SPIEL MIT IRGEND EINER     TASTE!"
6480 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0
6490 TI$=W$:W$="":RETURN
6500 REM LAGEPLAN AUF DRUCKER
6510 PRINT"▯WENN DER DRUCKER FERTIG IST, DRUECKE    ▯SPACE"
6520 GETA$:IFA$=""THEN6520
6530 IFA$=" "THEN6550
6540 GOTO6360
6550 OPEN4,4
6560 PRINT#4,CHR$(14)"LAGEPLAN FUER SPIELER"SP:PRINT#4,CHR$(15)
6570 FORQ=1TO13STEP4:QQ=QQ+1
6580 PRINT#4,"ETAGE  "QQ
6590 PRINT#4,"┌──┬──┐"
6600 PRINT#4,"|"MID$(STR$(RN(Q))+" ",2,2)"|"MID$(STR$(RN(Q+1))+" ",2,2)"|"
6610 PRINT#4,"├──┼──┤"
6620 PRINT#4,"|"MID$(STR$(RN(Q+3))+" ",2,2)"|"MID$(STR$(RN(Q+2))+" ",2,2)"|"
6630 PRINT#4,"└──┴──┘"
6640 PRINT"▯▯DRUECKE EINE TASTE, WENN ES WEITER-     GEHEN SOLL !":PRINT#4
6650 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0
6660 NEXTQ:QQ=0
6670 PRINT#4,"DACHRAUM:"RN(17)
6680 PRINT"▯▯ZURUECK INS SPIEL MIT IRGEND EINER     TASTE!":PRINT#4:CLOSE4,4
6690 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0
6700 TI$=W$:W$="":RETURN
6710 REM ZEITABZUG
6720 PRINT"▯WEIL DU DIR DURCH DEN STURZ DEINEN FUSS"
6730 PRINT"VERSTAUCHT HAST UND HUMPELN MUSST,"
6740 PRINT"HAST DU EINE HALBE MINUTE WENIGER ZEIT!"
6750 WA=VAL(TI$)
6760 IFVAL(RIGHT$(STR$(WA),2))<30THENWA=WA+30
6770 IFVAL(RIGHT$(STR$(WA),2))=>30THENWA=WA+70
6780 IFWA<60THENTI$="0000"+MID$(STR$(WA),2,2)
6790 IFWA>60THENTI$="000"+MID$(STR$(WA),2,3)
6800 W$=TI$
6810 PRINT"▯DRUECKE NUN EINE TASTE, UM WIEDER INS    PROGRAMM ZU GELANGEN !"
6820 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0
6830 TI$=W$:W$=""
6840 RETURN
6850 REM ADDITIONSAUFGABE
6860 PRINT"▯DU BIST AUF EINEN STINKENDEN, HALB"
6870 PRINT"VERFAULTEN ZOMBIE GESTOSSEN, DER ZUDEM"
6880 PRINT"NOCH HUNGER HAT. ER WIRD DIR NUN EINE"
6890 PRINT"ADDITIONSAUFGABE STELLEN, DIE DU IN"
6900 PRINT"2 SEKUNDEN LOESEN MUSST. DEINE REGU-"
6910 PRINT"LAERE SPIELZEIT WIRD DERWEIL ANGE-"
6920 PRINT"HALTEN. LOEST DU DIE AUFGABE FALSCH"
6930 PRINT"ODER ZU SPAET, DANN: GUTEN APPETIT ..."
6940 A=INT(RND(1)*8+1):B=INT(RND(1)*(9-A)+1):W$=TI$
6950 PRINT"▯WENN DU BEREIT BIST, DANN DRUECKE EINE   TASTE !"
6960 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0
6970 PRINT"▯WIEVIEL IST"A"+"B" ?"
6980 W=TI
6990 GETA$
7000 C=VAL(A$):IFA$=""THEN7020
7010 IFC<>A+BTHENME$="FALSCH":GOTO7080
7020 IFTI=>120+WTHENME$="ZU SPAET":GOTO7080
7030 IFC=A+B THEN 7050
7040 GOTO6990
7050 PRINT"▯RICHTIG !"
7060 PRINT"DOCH DER ZOMBIE WIRD PLOETZLICH SAUER.  DU LAEUFST VORSICHTSHALBER";
7070 PRINT" IN RAUM";:FORQ=1TO2000:NEXT:TI$=W$:W$="":RETURN
7080 POKEVI+21,0:L=1:PRINT"▯TJA, LEIDER "ME$". DER ZOMBIE"
7090 PRINT"RAEUMT DICH NUN ETWAS UNAPPETITLICH"
7100 PRINT"ZUR SEITE !":GOSUB7590
7110 FORI=1TO5000:NEXT
7120 PRINT"▯UND WIE SAGTE DOCH GLEICH DER STUDIEN-  RAT ? ..."
7130 PRINT"'FUER DIESE LEISTUNG BEKOMMST DU LEIDER"
7140 PRINT"NUR ▯▯ PUNKTE. HAR, HAR, HAR !'"
7150 FORI=1TO5000:NEXT
7160 RETURN
7170 REM ZAHL RATEN
7180 PRINT"▯EIN SKELETT, DAS DIR UEBER DEN WEG "
7190 PRINT"LAEUFT, VERLANGT VON DIR, DASS DU EINE"
7200 PRINT"ZAHL ZWISCHEN 1 UND 9 ERRAETST. DU HAST"
7210 PRINT"DREI VERSUCHE. FANG AN !"
7220 W$=TI$
7230 A=INT(RND(1)*9+1)
7240 FORQ=1TO3
7250 GETA$:IFA$=""THEN7250
7260 B=VAL(A$)
7270 IFA=BTHENPRINT"▯";B;"IST GOLDRICHTIG !":GOTO7350
7280 IFB<ATHENPRINTB"IST ZU NIEDRIG !":NEXT
7290 IFB>ATHENPRINTB"IST ZU HOCH !":NEXT
7300 FORI=1TO2000:NEXT:PRINT"▯DIE LOESUNG LAUTET :"A
7310 PRINT"DAS SKELETT IST UNZUFRIEDEN UND KLAUT"
7320 PRINT"DIR EINEN PUNKT.":P(SP)=P(SP)-1:FORI=1TO2000:NEXT
7330 PRINT"▯ANSCHLIESSEND JAGT ES DICH IN":PRINT"RAUM";
7340 TI$=W$:W$="":RETURN
7350 FORI=1TO2000:NEXT
7360 PRINT"▯DAS SKELETT BEWUNDERT, DAS DU DIE "
7370 PRINT"RICHTIGE ZAHL ERRATEN HAST UND SCHENKT"
7380 PRINT"DIR EINEN PUNKT !":P(SP)=P(SP)+1:FORI=1TO2000:NEXT
7390 PRINT"DU LAEUFST UEBERGLUECKLICH IN":PRINT"RAUM";
7400 GOTO7340
7410 REM RANDOMIZE
7420 POKE139,PEEK(56324):POKE140,PEEK(56325)
7430 POKE141,PEEK(160):POKE142,PEEK(161)
7440 POKE143,PEEK(162):PRINTRND(0):RETURN
7450 REM TOENE
7460 REM RESET TON
7470 FORQ=0TO24:POKESI+Q,0:NEXT
7480 IFHZ=1THENRETURN
7490 GOTO 7690
7500 HZ=1:GOSUB7470:REM BLITZ
7510 POKESI,130:POKESI+1,120:POKESI+5,6*16+10:POKESI+6,10:POKESI+24,10
7520 POKESI+4,129:RETURN
7530 HZ=1:GOSUB7470:REM DONNER
7540 POKESI,255:POKESI+1,1:POKESI+21,3:POKESI+22,3:POKESI+5,9*16+13:POKESI+6,15
7550 POKESI+24,31:POKESI+23,15*16+1:POKESI+4,129:GOTO7590
7560 HZ=1:GOSUB7470:REM GESPENST
7570 POKESI+5,15:POKESI+6,15*16+15:POKESI+24,15:POKESI+4,17
7580 FORQ=100TO200:POKESI+1,Q:NEXT:HZ=0:GOTO7470
7590 HZ=1:GOSUB7470:REM ZOMBIE RAEUMT AUF
7600 POKESI+5,9:POKESI+6,15*16-15
7610 POKESI+24,15:POKESI+4,129
7620 FORQ=1TO80:POKESI+1,INT(RND(1)*33):NEXT
7630 Z=1:GOTO7470
7640 HZ=1:GOSUB7470:REM SCHLUERF
7650 POKESI+5,255:POKESI+6,255:POKESI+24,10
7660 FORQQ=1TO3:POKESI+4,129:FORQ=0TO30:POKESI+1,Q:FORQ1=1TO13:NEXTQ1,Q:POKESI+4
,0
7670 FORQ1=1TO500:NEXTQ1,QQ
7680 HZ=1:GOTO7470
7690 REM HERZ
7700 POKESI+7,9:POKESI+8,0:POKESI+9,0:POKESI+10,3:POKESI+11,0:POKESI+12,0
7710 POKESI+13,240:POKESI+21,0:POKESI+22,30:POKESI+23,243:POKESI+24,31
7720 POKESI+11,65:RETURN
7730 REM FALLEN
7740 ZQ=200:HZ=1:GOSUB7470
7750 POKESI+5,15:POKESI+6,255:POKESI+24,15:POKESI+4,33:RETURN
7760 REM EINSPRUNG
7770 ZQ=ZQ-2:POKESI+1,ZQ:RETURN
7780 REM AUFPRALL
7790 HZ=1:GOSUB7470:ZQ=0
7800 POKESI+24,15:POKESI+1,30:POKESI+5,10:POKESI+6,10:POKESI+4,129
7810 FORQ=1TO500:NEXT:HZ=0:GOSUB7470:RETURN
7820 REM KNARREN
7830 HZ=0:GOSUB7470:POKESI,0:POKESI+1,1:POKESI+2,2:POKESI+3,2:POKESI+5,15
7840 POKESI+6,255:POKESI+4,65:FORQ=1TO100:NEXT
7850 FORQ=1TO150:POKESI+1,Q:NEXTQ:GOTO7470
7860 REM MELODIE VERLOREN
7870 HZ=1:GOSUB7470:POKESI+5,15:POKESI+6,255:POKESI+24,15:POKESI+2,1:POKESI+3,2
7880 FORQ=0TO180:POKESI+4,17:POKESI+1,Q/3:POKESI+4,33
7890 POKESI+1,Q/2.5:POKESI+3,65:POKESI+1,90-Q/2:NEXT:GOTO7470
7900 REM MELODIE GEWONNEN
7910 HZ=1:GOSUB7470:POKESI+5,15:POKESI+6,255:POKESI+24,15
7920 POKESI+4,33:FORQ=70TO180:POKESI+1,Q/4:POKESI+1,Q/3:POKESI+1,Q/6:NEXT
7930 FORQ=0TO10:POKESI+1,Q*2:FORQQ=0TO100:NEXT:POKESI+1,20*Q+1
7940 FORQQ=0TO100:NEXTQQ,Q:GOTO7470
```

Apfeldieb für den VC-20 Grundversion

Apfeldieb ist ein Spiel, bei dem zwei Personen gegeneinander spielen. Aufgabe des 1. Spielers ist es, den roten Dieb einen Apfel stehlen zu lassen und ihn dann ins Ziel zu steuern. Der 2. Spieler versucht dies mit seinem schwarzen Bauern zu verhindern, indem er den Dieb fängt.

Fürs Apfelstehlen gibt es 10 Punkte, wenn das Ziel mit Apfel erreicht wird, weitere 20 Punkte. Fängt der Bauer den Dieb, oder trifft dieser einen Hund, so muß er von neuem beginnen.
Der Dieb wird mit den Tasten -CTRL- und -Shift- bewegt, der Bauer mit dem Joystick.
Soll der Bauer ebenfalls mit Tasten bewegt werden, so sind folgende Zeilen zu ändern:

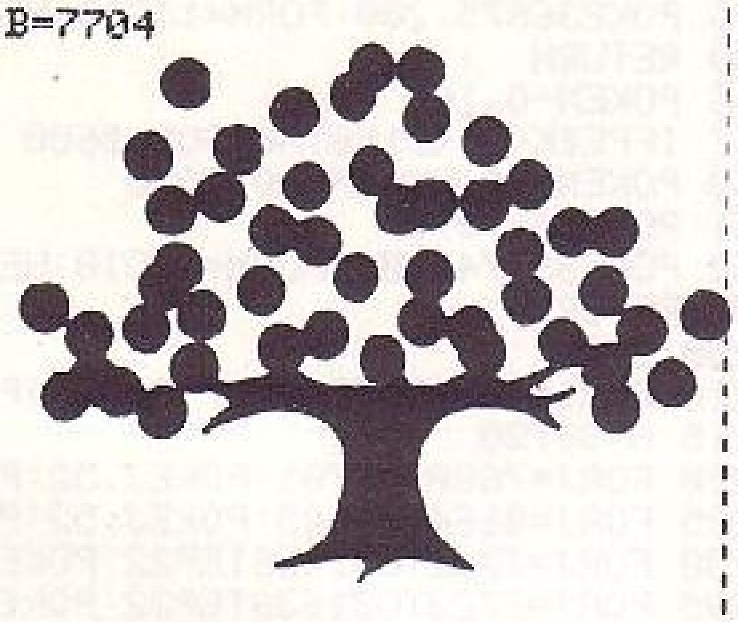
```
440 L=PEEK(197):IFL=14THENO=-1:N=N+O:Z1=49:GOSUB55
450 IFL=54THENO=1:N=N+O:Z1=50:GOSUB55
460 IFL=22THENO=-22:N=N+O:Z1=48:GOSUB55
470 IFL=30THENO=22:N=N+O:Z1=48:GOSUB55
2562 PRINT"-CRSRDOWN-BAUER::=OBEN"
2563 PRINT" /=UNTEN"
2564 PRINT" ↑=RECHTS"
2565 PRINT" ★=LINKS"
```

Programmaufbau:

22 - 32 Anfangsposition Dieb und Bauer
40 - 45 Aufbau Dieb und Laufgeräusch
55 - 62 Aufbau Bauer und Laufgeräusch
200 - 210 Definition der neuen Zeichen
215 - 295 Aufbau des Spielfeldes
300 - 304 Positionierung der Hunde
400 - 480 Bewegung der Männchen
500 - 540 Dieb stößt auf Hindernis usw.
580 - 590 Anzeige der Punktzahl
600 - 690 Bauer stößt auf Hindernis usw.
700 - 735 Geräusche
2000 - 2200 Frage nach Wiederholung des Spiels
2500 - 2590 Spielererklärung
3000 - 3500 Datas für Grafik

```
1 REM  APFELDIEB
2 REM VON G.DISSER  1984
7 GOTO2500
9 POKE36879,28
10 POKE36869,255
20 PRINT"▮"
21 GOTO200
22 N=8145
24 Z1=48
31 B=7704
32 Z=48
40 POKEB-D,160
41 IFPEEK(B)<>160THENGOSUB500
42 POKEB,Z:POKEB+30720,2
45 POKE36875,200:FORM=1TO10:NEXTM:POKE36875,0
50 RETURN
55 POKEN-O,160
57 IFPEEK(N)<>160THENGOSUB600
60 POKEN,Z1:POKEN+30720,0
61 POKE36878,2
62 POKE36874,200:FORM=1TO10:NEXTM:POKE36874,0
80 RETURN
200 CLR
210 FORI=7552TO7552+47:READA:POKEI,A:NEXT
215 A=30720
220 FORJ=7680TO7701:POKEJ,52:POKEJ+A,4:NEXT
225 FORJ=8164TO8185:POKEJ,52:POKEJ+A,4:NEXT
230 FORJ=7702TO8142STEP22:POKEJ,52:POKEJ+A,4:NEXT
235 FORJ=7723TO8163STEP22:POKEJ,52:POKEJ+A,4:NEXT
240 FORJ=7709TO7717STEP2:POKEJ,51:POKEJ+A,2:NEXT
250 PRINT"▮▮▮▮44▶▶444▶▶▶444▶▶▶44"
251 PRINT"▶▶4▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶4"
252 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶4▶▶▶▶▶▶▶▶▶4"
253 PRINT"▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶4"
254 PRINT"▶▶4▶▶▶▶▶▶▶4"
256 PRINT"▶▶444444444▶▶44444"
257 PRINT""
258 PRINT"▶▶▶▶4444▶▶▶44▶▶▶▶▶▶▶4"
259 PRINT"▶▶▶▶4▶▶▶▶▶▶▶4▶▶4"
260 PRINT"▶▶4▶▶4▶▶▶444▶▶▶44444"
261 PRINT"▶4▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶4"
262 PRINT"▶▶▶▶▶▶4▶▶▶▶▶▶▶4"
263 PRINT"▶▶4▶▶4444444▶▶▶▶▶4444"
264 PRINT"▶▶4"
265 PRINT"▶▶44"
267 PRINT"▶▶4▶▶▶▶▶▶▶▶▶44444▶▶▶4
268 PRINT"▶▶44▶▶4▶▶▶▶▶▶▶▶4▶▶▶44"
269 PRINT"▶▶▶▶▶▶4▶▶▶▶▶▶▶▶▶4▶▶44"
270 PRINT"▶▶▶▶▶▶4▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶4"
290 POKE8151,205:POKE8153,206
295 POKE8151+A,6:POKE8153+A,6
300 FORJ=1TO10
301 F=INT(RND(1)*330)+7790
302 IFPEEK(F)=52THEN301
303 POKEF,53:POKEF+A,0
304 NEXT
380 GOSUB22
390 GOSUB55
400 L1=PEEK(653):IFL1=4THEND=-1:B=B+D:Z=49:GOSUB40
405 GOSUB525
410 IFL1=1THEND=1:B=B+D:Z=50:GOSUB40
415 GOSUB525
420 IFL1=0THEND=22:B=B+D:Z=48:GOSUB40
425 GOSUB525
430 IFL1=5THEND=-22:B=B+D:Z=48:GOSUB40
435 GOSUB525
437 J9=PEEK(37137):POKE37154,127:J8=PEEK(37152):POKE37154,255
440 IF(J9AND16)=0THENO=-1:N=N+O:Z1=49:GOSUB55
445 GOSUB525
450 IF(J8AND128)=0THENO=1:N=N+O:Z1=50:GOSUB55
455 GOSUB525
```

Apfeldieb



```
460 IF(J9AND4)=0THENO=-22:N=N+O:Z1=48:GOSUB55
465 GOSUB525
470 IF(J9AND8)=0THENO=22:N=N+O:Z1=48:GOSUB55
475 GOSUB525
480 FORH=1TO35:NEXT
490 GOTO400
500 L2=PEEK(B)
510 IFL2=52THENB=B-D
515 IFL2=51THENP=P+10:K=1:GOSUB700:B=B-D:POKEB+D,160
517 IFL2=205THENB=B-D
519 IFL2=206THENB=B-D
520 IFL2=53THENP=0:K=0:GOSUB710:B=7704
521 GOTO530
525 IFB=NTHENP=0:K=0:GOSUB720:B=7704
526 RETURN
530 IFB=8152ANDK=1THENP1=P1+20+P:P=0:K=0:GOSUB730:B=7704
540 IFX1=-5ANDP=0THEN2000
580 P2=P+P1
581 P$="████████████████████"
582 PRINT"█"P$"███ █"
583 PRINT"██"P$P2
590 RETURN
600 L3=PEEK(N)
610 IFL3=52THENN=N-O
615 IFL3=53THENN=N-O
617 IFL3=205THENN=N-O
619 IFL3=206THENN=N-O
621 IFL3=51THENN=N-O
690 RETURN
700 POKE36878,2
701 POKE36876,240:FORL=1TO10:NEXT:POKE36876,0
702 X1=X1-1:RETURN
710 POKE36878,2
712 FORL=200TO128STEP-1:POKE36874,L:NEXTL
713 POKE36874,0:RETURN
720 FORI=1TO60:A=RND(1)*00+150:POKE36875,A:NEXT:POKE36875,0
721 RETURN
730 POKE36878,2:FORL=1TO15
731 FORM=200TO220+L*2
732 POKE36876,M:NEXTM
733 NEXTL:POKE36876,0
734 IFX1=-5THEN2000
735 RETURN
1000 GOTO400
2000 GOSUB580:PRINT"██████F1=NOCHMAL"
2100 IFPEEK(197)=39THEN9
2200 GOTO2100
2500 POKE36879,25:PRINT"█APFELDIEB,EIN SPIEL   █FUER ZWEI SPIELER"
2505 PRINT"██SINN DES SPIELS IST ES█DASS DER █DIEB█ VIELE     █AEPFEL INS ZIEL
"
2510 PRINT"█BRINGT.                    ██APFEL GEKLAUT=10 PKTE."
2515 PRINT"█APFEL IM ZIEL=20 PKTE."
2520 PRINT"█         TASTE"
2530 POKE198,0:WAIT198,1
2540 PRINT"█TRIFFT DER █DIEB█ AUF    "
2545 PRINT"DEN █BAUER█ ODER AUF DIE█HUNDE,MUSS ER NEU      █BEGINNEN."
2548 PRINT"███         TASTE"
2550 POKE198,0:WAIT198,1
2560 PRINT"█BEWEGUNG:
2565 PRINT"██BAUER = JOYSTICK"
2568 PRINT"█"
2570 PRINT"█CTRL = DIEB LINKS       █SHIFT = DIEB RECHTS"
2575 PRINT"█CTRL + SHIFT = OBEN     █NACH UNTEN LAEUFT DER █DIEB VON SELBST"
2580 PRINT"██         TASTE"
2590 POKE198,0:WAIT198,1:GOTO9
3000 DATA60,50,24,60,126,189,36,102
3100 DATA56,120,48,120,120,120,16,48
3200 DATA28,30,12,30,30,30,8,12
3300 DATA4,8,60,126,126,126,60,0
3400 DATA255,195,165,153,153,165,195,255
3500 DATA0,0,6,7,70,126,126,36
```

Geisterfahrer

für den VC-20 Grundversion

Als Geisterfahrer müssen Sie versuchen, mit Ihrem Auto, das am obersten Bildschirmrand sichtbar ist, den entgegenkommenden Autos auf einer kurvenreichen Strecke auszuweichen, ohne jedoch die Fahrbahn zu verlassen. Versuchen Sie dies so lange wie möglich, denn die Punkte werden in gefahrenen Metern angegeben. Es stehen Ihnen 7 verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, die sich in der Straßenbreite auswirken (Level 1 = schmale Dorfstraße, Level 7 = 8-spuriger Highway). Nach der Wahl des Levels zählt ein Countdown von 3 abwärts, "um die Finger rechtzeitig auf die Tasten zu bekommen". Zur grafischen Gestaltung wurden neue Zeichen definiert. Gesteuert wird das Auto mit den Tasten "Z" nach links und "/" nach rechts. Das Spiel hat Highscore-Wertung. Und nun viel Spaß!

```
10 POKE52,28:POKE56,28:CLR:DIMA$(16)
20 H%=7400:POKE36879,27
30 FORT=1TO4
40 FORP=0TO7:READY:POKEH%+P,Y:NEXTP
50 H%=H%+8:NEXTT
60 DATA90,0,90,211,74,24,66,231
70 DATA231,66,0,90,219,66,0,90
80 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
90 DATA0,0,0,0,3,0,0,0
100 REM==============
110 PRINT"□":GOSUB780:GOSUB370
120 PRINT"□":GOSUB1050:PO=7680:M=INT(LEN(A$(0))/2)+1:POKE36869,255
130 PRINT"■■ ";A$(0):POKE36874,140:POKE36878,6
140 IFRND(1)<.13THENS=INT(RND(1)*3-1)
150 Z=Z+S:IFZ<1THENS=.8:GOTO150
160 IFZ>13THENZ=13:S=-1
170 IFZ<1THENZ=1
180 XX=INT(RND(1)*16)
190 PRINTTAB(INT(Z))A$(XX):W=W+1
200 REM==============
210 IFPEEK(197)=33THENM=M-1:IFM<1THENM=1
220 IFPEEK(197)=30THENM=M+1:IFM>21THENM=21
230 POKEPO+M,29
240 IFPEEK(PO+M+22)<>31THENGOSUB260:GOTO120
250 GOTO140
260 REM==============
300 PRINT"■"TAB(30)"■■CRASH■■";:POKE36874,0
310 POKE36877,128
320 FORL=15TO0STEP-.1
330 POKE36878,L:NEXT
340 POKE36877,0:POKE36878,0:SC=INT((W-22)*3.5)
350 IFW<=22THENSC=0
360 FORPA=1TO1000:NEXT
370 REM==============
380 GOSUB390:GOSUB420
385 GOSUB950:POKE36879,29:RETURN
390 FORI=0TO22:GOTO410
400 FORI=22TO0STEP-1
410 POKE36864,12+I:POKE36865,38+I:POKE36866,150-I
420 POKE36867,174-I*2:NEXT:I=0:PRINT"□"
430 POKE36869,240:POKE36879,43
440 PRINT"■"TAB(3)"■■               "
450 PRINTTAB(3)"■ ■GEISTERFAHRER■ "
460 PRINTTAB(3)"■               "
470 PRINT:PRINT:PRINT"■  VON MATTHIAS BAHLO"
480 PRINT:PRINT:PRINT"  ■'Z' ■<-        -> ■'/'":IFSC>HSTHENGOSUB700
490 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" ■SCORE     :■"SC"■METER"
500 PRINT:PRINT" HIGHSCORE:■"HS"■METER"
510 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"      ■■LEVEL? (1-7)■■"
520 A$(0)="←←←←←←←←←"
530 A$(1)="↑←←←←←←←"
540 A$(2)="←↑←←←←←←"
550 A$(3)="←←↑←←←←←"
560 A$(4)="←←←↑←←←←"
570 A$(5)="←←←←↑←←←"
580 A$(6)="←←←←←↑←←"
590 A$(7)="←←←←←←↑←"
595 A$(8)="←←←←←←←↑"
600 FORI=9TO16:A$(I)=A$(0):NEXT
610 W=0:Z=0:RETURN
620 REM==============
700 HS=SC:POKE36878,10
710 FORL=254TO128STEP-1.5
720 POKE36876,L:POKE36875,L
730 POKE36876,0:FORT=1TO10:NEXTT,L
740 FORL=128TO254STEP1.5
750 POKE36876,L:POKE36875,L
760 POKE36876,0:FORT=1TO10:NEXTT,L
770 POKE36875,0:RETURN
780 REM==============
790 PRINTTAB(224)"GEISTERFAHRER"
800 POKE36878,15
810 FORG=128TO254
820 POKE36876,G:NEXT
830 POKE36876,128
840 FORAN=1TO8
850 FORL=15TO0STEP-1
860 POKE36878,L
870 NEXTL,AN:POKE36878,15
880 FORG=254TO128STEP-1
890 POKE36876,G
900 NEXTG
910 POKE36878,0:POKE36876,0
920 RETURN
950 REM==============
960 GETSW$:IFSW$=""THEN960
970 SW=VAL(SW$)
980 IFSW<1ORSW>7THEN950
990 IFSW=1THENRETURN
1000 SW=8-(SW-1):I=0
1010 FORI=0TO16
1020 A$(I)=LEFT$(A$(I),SW):NEXTI:I=
1030 REM
1040 RETURN
1050 REM==============
1055 PRINT"    ■COUNTDOWN LAEUFT"
1060 B$="■■■■■■■■"
1070 FORCO=1TO4
1080 ONCOGOTO1500,1400,1300,1200
1090 NEXTCO:PRINT"□":RETURN
1200 PRINTB$TAB(9)"■ ●● "
1210 PRINTTAB(9)"●  ●"
1220 PRINTTAB(9)"●  ●"
1230 PRINTTAB(9)"●  ●"
1240 PRINTTAB(9)"●  ●"
1250 PRINTTAB(9)"●  ●"
1260 PRINTTAB(9)" ●● "
1270 FORTT=1TO1000:NEXT:GOTO1090
1300 PRINTB$TAB(9)"■  ● "
1310 PRINTTAB(9)" ●● "
1320 PRINTTAB(9)"● ● "
1330 PRINTTAB(9)"  ● "
1340 PRINTTAB(9)"  ● "
1350 PRINTTAB(9)"  ● "
1360 PRINTTAB(9)" ●●●"
1370 FORTT=1TO1000:NEXT:GOTO1090
1400 PRINTB$TAB(9)"■ ●● "
1410 PRINTTAB(9)"●  ●"
1420 PRINTTAB(9)"   ●"
1430 PRINTTAB(9)"  ● "
1440 PRINTTAB(9)" ●  "
1450 PRINTTAB(9)"●   "
1460 PRINTTAB(9)"●●●●"
1470 FORTT=1TO1000:NEXT:GOTO1090
1500 PRINTB$TAB(9)"■ ●● "
1510 PRINTTAB(9)"●  ●"
1520 PRINTTAB(9)"   ●"
1530 PRINTTAB(9)" ●● "
1540 PRINTTAB(9)"   ●"
1550 PRINTTAB(9)"●  ●"
1560 PRINTTAB(9)" ●● "
1570 FORTT=1TO1000:NEXT:GOTO1090
```

Robot

für den VC-20 mind. 3K Erweiterung

Sinn des Spieles ist es, möglichst schnell eine Munitionskiste, die in einem Haus von zwei Robotern bewacht wird, zu zerstören, indem man sie zerschießt. Dies ist aber nicht so einfach wie man denkt, denn die Roboter, die sich in dem Labyrinth befinden, versuchen mit allen Mitteln, den Spieler an seinem Vorhaben zu hindern. Sie schießen zurück, wann immer sich die Möglichkeit bietet, manchmal sogar durch die Wand.

Währenddessen laufen die Roboter quer durch das Labyrinth und versperren dem Spieler den Weg.

Der Spieler hat allerdings seinerseits die Möglichkeit die Roboter abzuschießen, welche aber bei einem Treffer nur für kurze Zeit verschwinden und plötzlich wieder auftauchen. Hat man einmal die Munitionskiste zerstört, muß man versuchen, so schnell wie möglich in das eigene Haus zurückzukehren.

Die Bedienung der Tastatur geht aus dem Programm hervor.

Vor dem Laden von "Robot" folgende Poke's eingeben:

POKE 44,28:POKE 7168,0

```
2 REM ***************
3 REM *     ROBOT     *
4 REM *               *
5 REM * (C) M. HASS *
6 REM *               *
7 REM * OKTOBER '83 *
8 REM ***************
9 REM
10 DIMRO(16):RE-130:POKE36879,8
13 PRINT"[illegible] ROBOT [illegible]"
14 FORU=1TO2000:NEXT:POKE36369,192:GOSUB11000
15 POKE36859,205
16 TR=0
18 TI$="000000"
20 POKE36879,8
25 PRINT"[illegible]"
30 GOSUB8000
35 GOSUB12000
36 S1=4534
37 POKES1,39
38 POKES1+33792,2
39 POKE 4423,38:POKE30215,5
41 FORI=4366TO4354STEP-1:POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
42 FORI=4532TO4488STEP-22:POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
43 FORI=4419TO4414STEP-1:POKEI,35:POKEI-33792,6:NEXTI
44 POKE4490,35:POKE38282,6
45 POKE4468,38:POKE4466,38:POKE38772,4:POKE38260,4
46 FORI=4230TO4232:POKEI,35:POKEI+33792,4:NEXTI
47 POKE4188,35:POKE4188+33792,4
48 FORI=4323TO4327:POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
49 FORI=4359TO4356STEP-1:POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXT
50 FORI=4163TO4183
51 POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
52 FORI=4243TO4246:POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
54 FORI=4163TO4537STEP22:POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
55 POKE4201,38:POKE4223,30:POKE37993,3:POKE38015,3
56 FORI=4537TO4557
58 POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
60 FORI=4183TO4557STEP22:POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
```

```
62 FORI=4169TO4477STEP22:POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
64 FORI=4243TO4529STEP22:POKEI,35:POKEI+33792,6:NEXTI
67 POKER2,38:POKER2+33792,4
68 GOSUB 7000:B=1
69 TI$="000000"
70 GOSUB12500:IFRT=1THENRT=0:GOTO15
76 IFN=1ANDR=4208THENMI=VAL(TI$):GOTO9000
78 IFPEEK(R+1)=38ORPEEK(R+2)=38ORPEEK(R+3)=38ORPEEK(R+4)=38THENGOSUB5000
79 IFB>15THENB=1
80 GOSUB6000
81 B=B+1:J=J+1
82 GOSUB12000
83 POKE36878,0:POKE36877,0
85 GOTO70
100 REM * BEWEGUNG *
120 IFPEEK(R+BE)=35THENRETURN
125 IFPEEK(R+BE)=38THENRT=1:GOTO 2000
130 POKER,32
140 R=R+BE
145 POKER+33792,5
150 POKER,33
160 RETURN
500 REM * SCHIESSEN *
520 G=R+1
525 IF PEEK(G)=35THENRETURN
527 POKE 36878,15
528 L=254
530 POKE G,36
540 FORPP=1TO2 :NEXT
545 POKE 36876,L
550 POKE G,32
560 G=G+1:L=L-2
565 IFPEEK(G)=38THENPOKE36876,0:GOTO3000
570 IFG=4535THENGOTO2500
575 IF PEEK(G)=35THENPOKE36876,0:RETURN
580 GOTO 530
2000 FORW=15TO0STEP-1.5
2010 POKE36878,W
2020 POKE36877,160
2030 POKE36879,110
2040 FORU=1TO50:NEXTU
2050 POKE36879,8
2060 FORU=1TO50:NEXTU
2070 NEXTW
2080 PRINT"J≡":GOTO4080
2500 FORY=15TO0STEP-1.5
2510 POKE36878,Y
2520 POKE36877,140
2530 POKE36879,93
2540 FORU=1TO50:NEXTU
2550 POKE36879,8
2560 FORU=1TO50:NEXTU
2570 NEXTY
2575 N=1
2580 RETURN
3000 FORU=15TO0STEP-3
3010 POKE36878,U
3020 POKE36877,180
3030 POKE36879,42
3040 FORPP=1TO50:NEXTPP
3050 POKE36879,8
3060 FORPP=1TO50:NEXTPP
3070 NEXTU
3075 POKE36877,0
3080 POKEG,32
3082 X=1
3085 TR=TR+1
3090 RETURN
4000 FORY=15TO0STEP-1
4010 POKE36878,Y
4020 POKE36877,150
4030 POKE36879,76
4040 FORU=1TO50:NEXTU
4050 POKE36879,8
```

```
4060 FORU=1TO50:NEXTU
4070 NEXTY
4080 POKE36879,110
4085 POKE36869,192
4090 PRINT"□"
4100 PRINT"■SIE HABEN ES NICHT GE-■SCHAFFT DIE MUNITONS- ■KISTE DER GEGNER ZU■"
4110 PRINT"ZERSTOEREN!■"
4120 PRINT"■■■■ABER NICHT AUFGEBEN!"
4130 PRINT"■■■■     TASTE DRUECKEN     ":POKE198,0
4140 GETA$:IFA$=""THEN4140
4150 IFRT=1THENRETURN
4160 GOTO15
5000 IFRT=1THENRETURN
5005 FORXX=1TO4
5010 IFPEEK(R+XX)=38THENE=R+XX:GOTO5050
5020 NEXT
5040 RETURN
5050 E=E-1
5055 POKE36878,15:L=250
5060 POKEE,46
5070 FORY=1TO30:NEXTY
5080 POKEE,32
5085 POKE36877,L
5090 GOSUB12500:IFRT=1THENRETURN
5098 IFE=RTHENPOKE36878,0:GOTO4000
5099 IFX=1THENX=0:RETURN
5100 E=E-1:L=L-10
5110 IFE=RTHENPOKE36878,0:POKE36877,0:GOTO4000
5120 IFPEEK(E)<>32THENPOKE36877,0:RETURN
5130 GOTO5060
6000 ZZ=INT(RND(1)*4)+1:IFRT=1THENRETURN
6001 ONZZGOTO6005,6050,6100,6150
6005 IFPEEK(RO(B)+1)<>32THENRETURN
6010 POKERO(B),32
6020 RO(B)=RO(B)+1
6030 POKERO(B),38:POKERO(B)+33792,INT(RND(1)*7)+1
6040 IFPEEK(RO(B)+1)<>32THENRETURN
6045 GOSUB12500:IFRT=1THENRETURN
6048 GOTO6010
6050 IFPEEK(RO(B)-1)<>32THENRETURN
6060 POKERO(B),32
6070 RO(B)=RO(B)-1
6080 POKERO(B),38:POKERO(B)+33792,INT(RND(1)*7)+1
6090 IFPEEK(RO(B)-1)<>32THENRETURN
6095 GOSUB12500:IFRT=1THENRETURN
6098 GOTO6060
6100 IFPEEK(RO(B)+22)<>32THENRETURN
6110 POKERO(B),32
6120 RO(B)=RO(B)+22
6130 POKERO(B),38:POKERO(B)+33792,INT(RND(1)*7)+1
6140 IFPEEK(RO(B)+22)<>32THENRETURN
6145 GOSUB12500:IFRT=1THENRETURN
6148 GOTO 6110
6150 IFPEEK(RO(B)-22)<>32THENRETURN
6160 POKERO(B),32
6170 RO(B)=RO(B)-22
6180 POKERO(B),38:POKERO(B)+33792,INT(RND(1)*7)+1
6190 IFPEEK(RO(B)-22)<>32THENRETURN
6195 GOSUB12500:IFRT=1THENRETURN
6198 GOTO6160
7000 GOSUB14000
7010 FORQ=1TO15
7020 POKERO(Q),38:POKERO(Q)+33792,INT(RND(1)*7)+1
7050 NEXTQ
7055 POKE36877,0:POKE36878,15:FORI=1TO15:POKE36876,200:NEXT:POKE36876,0:POKE368
78,0
7060 RETURN
8000 R=4209
8010 POKER,33:POKER+33792,5
8020 RETURN
9000 POKE 36879,110
9005 POKE 36869,192
9010 PRINT "□"
```

```
9020 PRINT "GRATULIERE!"
9030 PRINT "SIE HABEN DIE MUNITI- ONSKISTE DER FEINDE  ERFOLGREICH ZERSTOER
T!"
9040 PRINT "DESHALB WERDEN SIE ZUM SUPERSPIELER BEFOER-  DERT!!"
9050 PRINT "INSGESAMT HABEN SIE  "MI/100"MINUTEN GEBRAUCHT!"
9090 PRINT"       TASTE DRUECKEN       ":POKE198,0
9100 GETA$:IFA$=""THEN9100
9110 IFRE>MITHENRE=MI
9120 GOTO15
10000 REM ZEICHENDATAS
10010 S=5120
10020 FORI=0TO1024:POKES+I,PEEK(32768+I):NEXT
10030 Q=34*8
10040 READ X
10050 IF X=-1THENRETURN
10060 FORK=0TO7
10070 READN
10080 POKES+8*X+K,N
10090 NEXTK
10100 GOTO10040
10160 DATA33,56,56,16,62,56,56,40,108
10170 DATA35,255,255,255,255,255,255,255,255
10180 DATA36,0,0,0,240,0,0,0,0
10190 DATA38,60,102,255,189,189,36,36,102
10200 DATA39,0,0,255,231,231,255,255,255
10500 DATA -1
11000 POKE 36079,42
11010 PRINT "VERSUCHEN SIE DIE MU- NITIONSKISTE DER RO-  BOTER ZU ZERSTOERE
N"
11020 PRINT"UND DANN SO SCHNELL  WIE MOEGLICH WIEDER  IN IHR HAUS ZURUECK-
"
11025 PRINT"ZUKEHREN!"
11030 PRINT"       TASTE DRUECKEN     "
11040 GETA$:IFA$=""THEN11040
11050 PRINT""
11060 PRINT"       STEUERUNG"
11070 PRINT"       ========="
11080 PRINT""
11090 PRINT"'F' = SCHIESSEN"
11100 IFPEEK(5400)<>255THENGOSUB10000
11110 PRINT"       TASTE DRUECKEN     "
11120 GETA$:IFA$=""THEN11120
11130 GOTO15
12000 PRINT"REK:"RE:PRINT "ZEIT"VAL(TI$):PRINT"TR:"T
R
12010 RETURN
12500 IFRT=1THENRETURN
12510 IFPEEK(197)=21THENBE=1:GOSUB100:RETURN
12520 IFPEEK(197)=20THENBE=-1:GOSUB100:RETURN
12530 IFPEEK(197)=12THENBE=-22:GOSUB100:RETURN
12540 IFPEEK(197)=36THENBE=22:GOSUB100:RETURN
12550 IFPEEK(197)=42THENGOSUB500
12560 RETURN
14000 RO(1)=4460:RO(2)=4218:RO(3)=4261:RO(4)=4320:RO(5)=4399:RO(6)=4497:RO(7)=4
307
14010 RO(8)=4453:RO(9)=4409:RO(10)=4457:RO(11)=4275:RO(12)=4519:RO(13)=4313:RO(
14)=4501
14020 RO(15)=4372:RO(16)=4435
14030 RETURN
```

Defender

für den VC-20 mind. 8K Erweiterung

Das Spiel besteht aus 2 Programmen:
1. Vorprogramm (Zeichendatas)
2. Hauptprogramm (Defender)
Vor dem Laden der "Zeichendatas" folgende Poke's eingeben:
POKE 44,28: POKE 7168,0

Sinn des Spieles ist es, eine Stadt mit einer Rakete vor Angreifern aus dem All zu verteidigen, welche aus verschiedenen Richtungen angreifen.

Für jeden Treffer werden Punkte in verschiedener Höhe vergeben, die jeweils von der Art des Angriffs abhängen.

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, wann das Spiel beendet ist:

1. **Nach 1.30 Minuten, sofern nicht mehr als 1000 Punkte erzielt wurden**
2. **Wenn mehr als 15 Gebäudeteile zerstört worden sind**
3. **Wenn die Abwehrrakete zerstört wurde**

Nach Beendigung des Spieles erscheint auf dem Bildschirm eine Tabelle, in die sich der Spieler eintragen kann, sofern er eine der acht besten Ergebnisse erzielt hat.

Die Bedienung der Tastatur geht aus dem Programm hervor.

Hauptprogramm

```
2 REM **************
3 REM *  DEFENDER  *
4 REM *            *
5 REM *(C) M. HASS *
6 REM *            *
7 REM *  JULY 1983 *
8 REM **************
9 REM
```

```
10 FORM=1TO9:HS(M)=0:HS$(M)="-----------":NEXTM:HT=1000
11 T1=36874:T2=T1+1:T3=T2+1:T4=T3+1:LS=T4+1:FA=LS+1:ZS=T1-5:FB=33792:W=207:SC=0
:Y=0
12 POKEZS,205:POKE650,128:IFV=0THENGOSUB10000
13 POKEFA,14:PRINT"🀆":GOSUB53
14 R-4413:POKER,84:POKER+FB,5
15 GOTO24
16 REM RAKETE HOCH
17 REM ===========
18 IFR<4162THENRETURN
19 POKER,32:R=R-22:POKER+FB,5:POKER,84:RETURN
20 REM RAKETE RUNTER
21 REM =============
22 IFR>4448THENRETURN
23 POKER,32:R=R+22:POKER+FB,5:POKER,84:RETURN
24 Z1=INT(RND(1)*3)+1:ONZ1GOSUB50,51,52
25 POKEP+FB,OF:POKEP,O
26 IFB=1THENPOKES+FB,4:POKES,85
27 IFB=1ANDS=PTHENGOTO60
28 GETA$:IFA$="I"THENGOSUB16
29 IFA$="J"THENGOSU320
30 IFP=RTHENGOTO65
31 IFPEEK(P+X)=82ORPEEK(P+X)=83THENGOTO100
32 IFTI$>="000130"THENGOTO150
33 POKEP,32:IFB=1THENPOKES,32
34 IFA$="F"THENB=1:S=R+1:RP=R+12
35 S=S+1
36 IFB=1ANDS=PTHENGOTO60
37 IFE=2THENGOSUB44
38 P=P+X:H=H+1
39 IFS>RPTHENB=0
40 IFP>4566THENGOTO24
41 IFE=2ANDH>21THENGOTO24
42 IFP<4140THENGOTO24
43 GOTO25
44 Z2=INT(RND(1)*3)+1:ONZ2GOTO45,46,47
45 X=-23:RETURN
46 X=-1:RETURN
47 X=+21:RETURN
49 IFP>4566THENGOTO24
50 X=+22:O=87:E=1:P=INT(RND(1)*10)+4151:OF=INT(RND(1)*7)+1:RETURN
51 X=+21:O=88:E=1:P=(INT(RND(1)*10)*22)+4161:OF=INT(RND(1)*7)+1:RETURN
52 X=-1:O=86:H=0:E=2:P=(INT(RND(1)*13)*22)+4205:OF=INT(RND(1)*7)+1:AP=P:RETURN
53 FORI=4580TO4601:POKEI,160:POKEI+FB,7:NEXT
54 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ __              ___          _";
55 PRINT" __ __        ___ ___    _";
56 PRINT" __ __ ____ ___ ___ _ _";
57 PRINT" ♥♥ _♥ __♥_ _♥_ _♥ ♥ ♥🀆"
58 GOSUB103:FORI=4118TO4118+21:POKEI,94:POKEI+FB,3:NEXT:RETURN
60 POKES,89:FORI=15TO0STEP-.2:POKELS,I:POKEFA,104:POKET4,160:POKEFA,14:NEXT:POK
ET4,0
61 POKES,32:B=0:GOSUB62:GOSUB103:GOTO24
62 IFO=88THENSC=SC+75:RETURN
63 IFO=87THENSC=SC+50:RETURN
64 IFO=86THENSC=SC+150:RETURN
65 GOSUB120
66 FORI=1TO1000:NEXT:POKEFA,110:PRINT"🀆":FORQ=1TO4:FORI=4096TO4116STEP2:POKEI,8
7
67 POKEI+FB,7:NEXT:PRINT"▮▮▮▮▮▮ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒  ▒ ▒▒▒▒"
68 PRINT" ▒    ▒  ▒ ▒▒▒▒ ▒    "
69 PRINT" ▒ ▒▒ ▒▒▒▒ ▒   ▒ ▒▒▒ "
70 PRINT" ▒   ▒ ▒   ▒ ▒   ▒ ▒    "
71 PRINT" ▒▒▒▒ ▒    ▒ ▒   ▒ ▒▒▒▒▮▮"
72 PRINT" ▒▒▒▒ ▒   ▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒"
73 PRINT" ▒   ▒ ▒  ▒ ▒      ▒   ▒"
74 PRINT" ▒   ▒ ▒  ▒ ▒▒▒   ▒▒▒▒"
75 PRINT" ▒   ▒ ▒▒▒▒ ▒      ▒▒▒'
76 PRINT" ▒▒▒▒   ▒▒   ▒▒▒▒ ▒ ▒▒":POKET4,0
77 FORI=4558TO4578STEP2:POKEI,88:NEXT:POKELS,15:FORI=150TO230:POKET2,I:NEXT:POK
ET2,0
78 POKELS,0:IFQ=4THENFORJ=1TO2000:NEXT:GOTO80
79 PRINT"🀆":FORI=200TO149STEP-1:POKET2,I:NEXT:POKET2,0:NEXTQ:POKELS,0:POKET2,0
80 PRINT"🀆▮":POKEFA,59
81 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮SCORE";SC:FORI=1TO1500:NEXT:PRINT"🀆"
```

```
82 POKEFA,8
83 IFSC>HS(8)THENHS(8)=SC:GOTO85
84 GOTO93
85 PRINT"GEBEN SIE IHREN NAMEN (MAX. 10 BUCHSTABEN) EIN!":POKE198,0
86 INPUT"";HS$(8)
87 IFLEN(HS$(8))>10THEN85
88 D=0:FORG=1TO7
89 IFHS(G)>=HS(G+1)THEN91
90 D=1:U=HS(G):HS(G)=HS(G+1):HS(G+1)=U:U$=HS$(G):HS$(G)=HS$(G+1):HS$(G+1)=U$
91 NEXTG
92 IFD=1THEN88
93 POKEFA,15
94 PRINT"HIGHSCORE TABELLE":PRINT"  ================="
95 FORT=1TO8:PRINT""T;TAB(4)""HS$(T)TAB(15)""HS(T):NEXTT
96 PRINTTAB(4)"TASTE DR↑CKEN"
97 POKE198,0
98 GETR$:IFR$=""THEN98
99 V=1:D=0:B=0:X=0:HT=1000:GOSUB200:GOTO11
100 POKES,32:IFY=15THENGOTO110
101 POKEP+X,89:POKEP,32:FORI=15TO0STEP-.5:POKET4,200:POKELS,I:NEXT:POKET4,0
102 POKEP+X,32:Y=Y+1:B=0:POKES,32:GOTO24
103 PRINT"SCORE:";SC:PRINT"HIGH:";HS(1);:RETURN
110 FORI=15TO0STEP-1:POKELS,I:POKET4,128:POKEFA,76:FORK=1TO100:NEXT:POKEFA,14
111 FORK=1TO100:NEXT:NEXT:POKET4,0
112 FORI=1TO30:A1=INT(RND(1)*440)+4140:A2=INT(RND(1)*3)+86
113 A3=INT(RND(1)*7)+1:A4=INT(RND(1)*80)+140:POKEA1,A2:POKEA1+FB,A3:POKELS,15:P
OKET3,A4
114 FORJ=1TO10:NEXT:POKET3,0:NEXT:POKELS,0:FORQ=1TO1500:NEXTQ
115 POKEFA,173:PRINT"IHRE STADT WURDE VON DEN ANGREIFERN FAST"
116 PRINT"VILLIG ZERSTIRT!!":Y=0:FORQ=1TO2000:NEXT:GOTO66
120 POKER,90:POKELS,15:POKET4,140:FORI=1TO50:NEXTI:POKET4,0:GE=230:POKER,32:POK
ES,32
121 R=R+INT(RND(1)*3)+21:GE=GE-1
122 IFPEEK(R)<>32THENGOTO126
123 POKER,90:POKER+FB,5:FORJ=1TO60:NEXT:POKET2,GE
124 POKER,32
125 GOTO121
126 POKET2,0:POKER,89:FORK=15TO0STEP-1:POKELS,K:POKET4,130:POKEFA,46:FORJ=1TO50
:NEXT
127 POKEFA,14:FORJ=1TO50:NEXT:NEXT:POKET4,0:RETURN
150 IFSC<HTTHEN160
151 POKELS,15:RESTORE:FORT=1TO7:READM1,PA:POKET2,M1:FORK=1TOPA:NEXT:POKET2,0:NE
XT
152 PRINT"":POKEFA,40:PRINT"**** BONUSSPIEL ****"
153 FORI=128TO254:POKELS,15:POKET3,I:FORK=1TO10:NEXT:NEXT
154 FORI=253TO128STEP-1:POKET3,I:FORK=1TO10:NEXT:NEXT:POKELS,0:POKET3,0
155 PRINT"":HT=HT+1000:Y=3:B=3:V=1:GOSUB200:GOTO12
160 POKELS,15:FORI=254TO128STEP-1:POKET3,I:FORK=1TO10:NEXT:NEXT:POKET3,0
161 FORJ=15TO0STEP-1:POKELS,J:POKET4,128:FORI=1TO200:NEXT:NEXT:POKET4,0
162 GOTO66
200 TI$="000000":RETURN
10000 POKEFA,8:PRINT""
10010 PRINT""
10020 GOSUB12000
10030 PRINT""
10040 GOSUB12000
10050 PRINT""
10060 GOSUB12000
10070 PRINT""
10080 GOSUB12000
10090 PRINT"DEFENDER"
10100 GOSUB12000
10110 PRINT""
10120 PRINT""
10130 GOSUB12020
10140 FORI=1TO4:PRINT"":POKELS,15:POKET4,190:FORK=1TO50:NEXT:POKET4,0:FORJ=1TO
500:NEXT
10150 NEXT:A$="  BY MATTHIAS HASS":POKELS,15
10160 FORI=1TOLEN(A$):B$=LEFT$(A$,I):POKET2,223:PRINT""B$"+"
10170 FORT=1TO25:NEXT:POKET2,0:FORT=1TO25:NEXT:NEXT
10180 FORI=1TO2000:NEXT
10190 PRINT"":POKEFA,253
10200 PRINT"";
10210 PRINT"* DEFENDER *";
```

```
10220 PRINT"▙ππππππππππππππππππππππππ";
10230 PRINT"▓▓SIE WERDEN MIT DER ▓    SCHWIERIGEN AUFGABE,▓  IHRE STADT VOR DEN▓
"
10240 PRINT"FEINDLICHEN KRYTONIERN▓ZU SCH↑TZEN, INS ALL▓  GESCHICKT.▓"
10250 PRINT"VERSUCHEN SIE DEN ▓    ANGRIFFEN STAND ZU ▓   HALTEN UND RETTEN SIE
▓"
10260 PRINT"IHRE STADT!!▓▓▓▓▓"
10270 FORI=1TO15000:NEXT
10280 POKEFA,238
10290 PRINT"▓▓▓'I' - RAKETE HOCH'
10300 PRINT"▓'J' - RAKETE RUNTER"
10310 PRINT"▓'F' - SCHIESSEN'
10320 PRINT"▓▓▓▓▓ALLES KLAR? DANN 'L' -"
10330 PRINT'TASTE DR↑CKEN!!"
10340 GETK$:IFK$<>"L"THEN10340
10350 TI$="000000":RETURN
12000 POKELS,15:POKET2,W:FORI=1TO150:NEXT:POKELS,0
12010 FORQ=1TO150:NEXT:POKET1,0:POKET2,0:RETURN
12020 POKELS,15:POKET1,W:FORQ=1TO1000:NEXT
12030 FORI=254TO128STEP-1:POKET2,I:NEXT:POKET1,0
12040 FORI=159TO200STEP4:POKET2,I:GOSUB12100:POKET3,I:GOSUB12100
12050 NEXT:POKET1,0:POKET2,0:POKET3,0:FORI=254TO128STEP-3:POKET3,I:GOSUB12100:N
EXT
12060 POKET3,0:FORI=15TO0STEP-0.1:POKELS,I:POKET4,I+130:NEXT:POKET4,0
12080 POKET3,0:POKELS,0:RETURN
12100 FORQ=1TO5:NEXT:POKELS,0:FORQ=1TO5:POKELS,15:NEXT:RETURN
15000 DATA207,500,195,400,195,400,175,500,159,400,159,400,135,1000
```

Vorprogramm

```
10 PRINT"▓▓▓▓▓▓       BITTE WARTEN"
20 FORI=5120TO5880:READK:POKEI,K:NEXT
30 FORI=6400TO6407:POKEI,255:NEXT
40 PRINT"▓▓NEUE ZEICHEN FERTIG"
50 PRINT"▓▓JETZT 'DEFENDER' LADEN"
60 NEW
100 DATA126,64,126,66,126,6,6,126
110 DATA60,36,126,98,98,98,98,0
120 DATA124,36,36,62,50,50,126,0
130 DATA126,66,64,96,96,98,126,0
140 DATA126,34,34,50,50,50,126,0
150 DATA126,64,64,120,96,96,126,0
160 DATA126,64,64,120,96,96,96,0
170 DATA126,66,64,110,98,90,126,0
180 DATA66,66,66,126,98,98,98,0
190 DATA16,16,16,24,24,24,24,0
200 DATA2,2,2,6,6,70,60,0
210 DATA66,68,72,126,98,98,98,0
220 DATA64,64,64,96,96,96,126,0
230 DATA102,90,66,98,98,98,98,0
240 DATA114,74,74,74,106,106,102,0
250 DATA126,66,66,98,98,98,126,0
260 UHTA126,66,66,126,96,96,96,0
270 DATA126,66,66,98,106,100,122,0
280 DATA126,66,66,126,100,90,98,0
290 DATA126,66,64,126,6,70,126,0
300 DATA62,8,8,12,12,12,12,0
310 DATA66,66,98,98,98,98,126,0
320 DATA66,66,66,36,36,24,24,0
330 DATA98,98,98,98,66,90,102,0
340 DATA56,36,24,124,98,98,98,0
350 DATA66,66,66,60,24,24,24,0
360 DATA126,2,28,96,96,96,126,0
370 UHTA36,60,36,126,98,98,98,0
380 DATA60,126,255,255,255,255,126,60
390 DATA36,126,66,66,98,98,126,0
400 DATA36,66,66,98,98,98,126,0
410 DATA0,0,16,32,127,32,16,0
420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
430 DATA48,48,56,56,0,56,0,0
440 DATA108,108,36,36,36,36,126,0
450 DATA36,36,126,52,126,52,52,0
460 DATA8,62,40,62,26,62,24,0
470 DATA112,82,116,8,30,42,78,0
480 DATA120,72,48,112,106,100,122,0
490 DATA28,28,4,4,0,0,0,0
500 DATA12,16,32,48,48,16,12,0
510 DATA48,8,4,12,12,8,48,0
520 DATA8,42,28,62,28,42,8,0
530 DATA0,8,8,62,62,12,12,0
540 LATA0,0,0,0,28,28,4,4
550 DATA0,0,0,126,126,0,0,0
560 DATA0,0,0,0,0,24,24,0
570 DATA0,2,4,8,16,32,64,0
580 DATA126,66,70,106,114,98,126,0
590 DATA56,8,8,24,24,24,62,0
600 DATA126,66,2,126,96,96,126,0
610 UHTA62,2,2,30,6,6,126,0
620 DATA64,64,68,68,126,12,12,0
630 DATA62,32,32,62,6,70,126,0
640 DATA126,64,64,126,98,98,126,0
650 DATA126,66,4,8,48,48,48,0
660 DATA60,36,36,126,98,98,126,0
670 DATA126,66,66,126,6,6,126,0
680 DATA0,0,24,0,24,24,0,0
690 DATA0,0,56,0,56,56,8,8
700 DATA14,24,48,96,48,24,14,0
710 DATA0,0,126,0,126,126,0,0
720 LATA112,24,12,6,12,24,112,0
730 DATA126,66,2,62,48,0,48,0
740 DATA0,0,0,0,1,0,0,0
750 DATA0,0,0,0,128,0,0,0
760 DATA0,0,3,7,7,0,0,0
770 DATA0,0,0,224,224,0,0,0
780 DATA0,0,255,174,251,0,0,0
790 DATA0,0,252,236,252,0,0,0
800 DATA0,0,206,168,172,168,206,0
810 DATA0,0,236,136,204,136,142,0
820 DATA0,0,150,213,245,181,150,0
830 DATA0,0,119,69,103,70,117,0
840 DATA240,240,216,216,204,204,204,204
850 DATA204,204,204,204,216,216,240,240
860 DATA252,252,192,192,192,192,192,240
870 DATA240,192,192,192,192,192,252,252
880 DATA204,204,204,204,236,236,236,236
890 DATA220,220,220,220,204,204,204,204
900 DATA252,252,204,204,204,204,204,252
910 DATA252,240,248,220,204,204,204,204
920 DATA255,169,255,149,255,169,255,149
930 DATA255,169,255,149,255,165,231,231
940 DATA128,224,252,255,252,224,128,0
950 DATA0,0,0,126,0,0,0,0
960 DATA0,0,24,60,102,255,66,0
970 DATA60,90,189,102,60,126,102,195
980 DATA153,90,60,90,102,60,102,195
990 DATA130,162,84,26,169,169,82,128
1000 DATA0,224,188,22,153,200,136,16
1010 DATA1,3,63,235,63,3,1,0
1020 DATA255,255,195,219,219,195,255,255
1030 DATA240,192,192,192,192,192,192,192
1040 DATA0,255,255,0,255,255,0,0
1050 DATA255,127,63,31,15,7,3,1
```

UFO
für den Dragon 32

Feindliche Ufos bedrohen die Erde! Dieser SOS-Ruf ist an den Spieler gerichtet, mit der Aufforderung, alles Mögliche zu tun, um die Eroberung durch fremde Wesen zu verhindern.

Dem Spieler steht als Waffe eine Raumschifflotte mit Laserkanonen zur Verfügung.
Nach dem Laden des Programmes erscheint der Befehl "Drücke eine Taste" – und nun geht es los!
Zunächst sind es drei Ufos, die bekämpft werden müssen. Diese erhöhen sich jedoch nach jedem weiteren Spiel um ein Ufo, und somit steigt auch der Schwierigkeitsgrad des Spieles.
Außerdem haben die Ufos eine unberechenbare Flugbahn – sie tauchen plötzlich aus ganz verschiedenen Richtungen auf, was das Abschießen natürlich nicht einfach macht.
Geschosssen wird durch Betätigung der Firetaste.
In der ersten Runde stehen 9 Schüsse zur Verfügung, um die Angreifer kampfunfähig zu machen. In der zweiten Runde 8 Schüsse, in der dritten Runde 7 Schüsse usw.
In bestimmten Abständen tauchen auch noch Meteoriten im Spiel auf, für deren Abschuß es ein Raumschiff zusätzlich gibt.
Am unteren Bildrand werden die zerstörten Raumschiffe und Ufos angezeigt.
Gesteuert werden die Raumschiffe mit dem rechten Joystick.
Wir wünschen viel Spaß mit dem wirklich gut gelungenem Spiel "Ufo", daß nicht zuletzt durch seine schöne Grafik und gute Soundausnutzung begeistern wird.

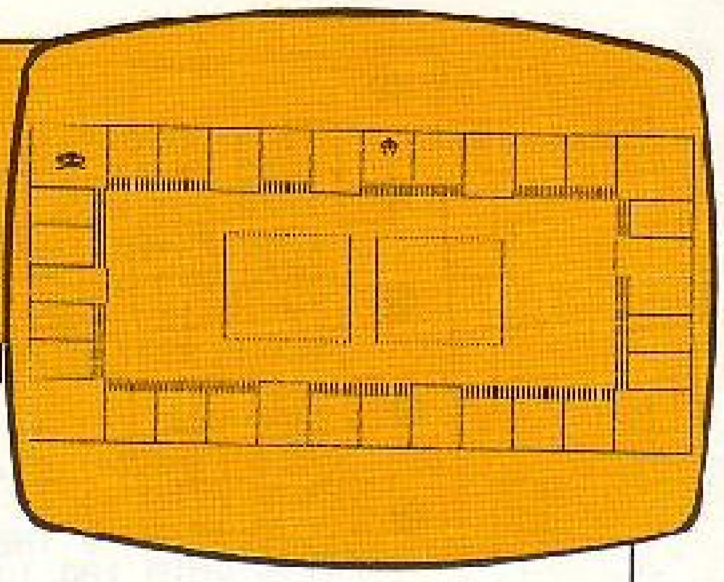
```
10 '###########################
20 '
30 '            U F O
40 '
50 '###########################
60 '
70 'COPYRIGHTS EY KAI COMBUECHEN
80 '       (C) JANUAR 1984
90 'KARLSTR.26, 4505 BAD IBURG
100 '
110 '###########################
120 CLS0
130 CLEAR 800
140 DIM A(0,13),B(0,12),C(0,10),D(0,13).E(0,17),F(0,12),G(0,21).I(0,10),K(0,14),
V(0,12)
150 PMODE4,1:PCLS5:COLOR0.5
160 DRAW"BM15.91D42F6R38E6U42L12D36L25U36L12"
170 DRAW"BM102,139R12U17R18U12NU6L18U7R38U12L50D43"
180 DRAW"BM189,139R50U40L50D48BE12R26U24L26D24"
190 PAINT(16,92),0,0
200 PAINT(103,138),0,0
210 PAINT(190,138),0,0
220 LINE(27,127)-(52,99),PSET
230 LINE(15,91)-(127,34),PSET
240 LINE(27,91)-(127,34),PSET
250 LINE(53,91)-(127,34),PSET
260 LINE(65,91)-(127,34),PSET
270 LINE(66,132)-(127,34),PSET
280 LINE(189,135)-(127,34),PSET
290 LINE(115,138)-(117,122),PSET
300 LINE(189,90)-(127,34),PSET
310 LINE(233,90)-(127,34),PSET
320 LINE(225,126)-(206,104),PSET
330 LINE(102,90)-(127,34),PSET
340 LINE(152,90)-(127,34),PSET
350 LINE(0,160)-(255,170),PSET,BF
360 DRAW"BM10,10R1F1R1F1R1D1NG2R7NF2U1R1E1R1E1NR1H2L3NL6U1H1U1H1L1G1D1G2L2G2"
370 GET(9,4)-(28,16),B,G
380 SCREEN1,1
390 SO$="T25505L4V15C04GC03GC02GC01GC"
400 FOR WW=1 TO 10:PLAY SO$:NEXT WW
410 FOR VU=10 TO 235:PUT(VU,4)-(VU+19,16),B,PSET:NEXT
420 FOR PA=1 TO 7000:NEXT
430 SCREEN0
440 CLS 0
450 PRINT@224,STRING$(8," ");:PRINT@232,"ANLEITUNG J/N ";:SOUND20,1:INPUT AL$:
SOUND 40,1:IF AL$="N" THEN 730
460 CLS
470 PRINT@13,"U F O"
480 PRINT"DU BIST COMMANDER DER IRDISCHEN RAUMSCHIFFFLOTTE.":PRINT"AUSSERIRDISCH
E UFOS HABEN BE-   SCHLOSSEN, DEINE RAUMSCHIFFE ZU ZERSTOEREN, UM DIE WELT ZU ER
```

```
- OBERN."
490 PRINT"DEINE AUFGABE IST ES NUN, DIE   UFOS ABZUSCHIESSEN. DIESES IST  ABER N
ICHT SO EINFACH, WIE DU   VIELLEICHT VERMUTEST, DENN SIE  HABEN EINE UNBERECHENB
ARE        FLUGBAHN !!"
500 PRINT:PRINT"DRUECKE EINE TASTE !"
510 IF INKEY$="" THEN 510
520 CLS
530 PRINT"GESTEUERT WERDEN DEINE RAUM-    SCHIFFE MIT DEM RECHTEN JOY-    STICK.
 DIE ANZAHL DER FEIND-    LICHEN UFOS IST ZUNAECHST DREI, JEDOCH ERHOEHT SIE SIC
H VON      SPIEL ZU SPIEL UM EINS."
540 PRINT"SCHIESSEN KANNST DU MIT DER      FIRETASTE; IN RUNDE 1 HAST DU   PRO UF
O NEUN SCHUSS, IN RUNDE 2 ACHT SCHUSS USW. ALSO GEHE      SPARSAM MIT DEINER LAS
ERKANONE  UM."
550 PRINT:PRINT"DRUECKE EINE TASTE !"
560 IF INKEY$="" THEN 560
570 CLS
580 PRINT"VON ZEIT ZU ZEIT FLIEGEN          METEROITEN HORIZONTAL UEBER DEN BILDSC
HIRM. WENN DU DIESE AB-   SCHIESST, BEKOMMST DU EIN       ZUSATZSCHIFF; ZERSTOER
EN KOEN-  NEN SIE DICH NICHT."
590 PRINT"ABER SEI VORSICHTIG ! DU HAST   NUR EINEN (!!) SCHUSS, UM DEN   METERO
ITEN ZU TREFFEN."
600 PRINT"AM UNTEREN BILDRAND SIEHST DU   DIE ANZAHL DER UFOS UND DER      RAUMSC
HIFFE."
610 PRINT"DEINE RAUMSCHIFFFLOTTE UMFASST  MAXIMAL 6 RAUMSCHIFFE."
620 PRINT:PRINT"DRUECKE EINE TASTE !";
630 IF INKEY$="" THEN 630
640 CLS
650 PRINT"DAS SPIEL IST ZU ENDE, WENN DU  ALLE RUNDEN UEBERLEBT HAST (WAS DU WOH
L KAUM SCHAFFEN WIRST !!) ODER WENN DU ALLE RAUMSCHIFFE   VERLOREN HAST."
660 PRINT:PRINT"PUNKTEZAEHLUNG :"
670 PRINT" - UFO : 100 PUNKTE"
680 PRINT" - METEROIT : 1000 PUNKTE (NICHT   GETROFFEN : 500 MINUSPUNKTE)
690 PRINT
700 PRINT" ******* AUF GEHT'S ! ********"
710 PRINT:PRINT"DRUECKE EINE TASTE !";
720 IF INKEY$="" THEN 720
730 ME$="T20004V31CO3V30BV29A#V28AV27G#V26GV25F#V24FV23EV22D#V21DV20C#V19CO2V18B
V17A#V16AV15G#V14GV13F#V12FV11EV10D#V9DV8C#V7CO1V6BV5A#V4AV3G#V2GV1F#V15"
740 S1$="T255O5L4V15CO4BA#AG#GF#FED#DC#C"
750 S2$="T255O4L4V15CO3BA#AG#GF#FED#DC#C"
760 S3$="T255O3L4V15CO2BA#AG#GF#FED#DC#C"
770 S4$="T255O2L4V15CO1BA#AG#GF#FFD#DC#C"
780 Q=12
790 PMODE 4,1:PCLS
800 A$="R3U2R1U3R2D3R1D2R3U1H2U2H2U3L1U2D2L1D3G2D2G2D1"
810 FOR PS=1 TO 27:READ XP,YP:PSET(XP,YP,5):NEXT PS
820 GET(98,112)-(115,120),C,G
830 FOR R1=1 TO 15:READ X1,Y1:PSET(X1,Y1,5):NEXT R1
840 C$="R3U2R1U3R2D3R1D2R3U1H2U2H2L2G2D2G2D1"
850 DRAW"BM200,50;"+C$
860 GET(200,33)-(210,50),D,G
870 FOR R2=1 TO 21 READ X2,Y2:PSET(X2,Y2,5):NEXT R2
880 D$="R3U2R1BR1R1D2R3U1H2BL5G2D1"
890 DRAW"BM50,50;"+D$
900 GET(50,34)-(60,50),E,G
910 FOR R3=1 TO 20:READ X3,Y3:PSET(X3,Y3,5):NEXT R3
920 GET(130,69)-(141,80),F,G
930 B$="R1F1R1F1R1D1NG2R7NF2U1R1E1R1E1NR1H2L3NL6U1H1U1H1L1G1D1G2L2G2"
940 DRAW"BM200,170R2F1E1R1E1R1F1R1E1F5D4G2L1H1L1G1D1L2H1G1L3U1L1U1H3L2E1U2"
950 PAINT(205,173),5,5
960 GET(198,169)-(215,181),U,G
970 GET(240,120)-(251,140),G
980 GET(200,100)-(217,109),I
990 DRAW"BM10,191"+A$
1000 PAINT(15,185),5,5
1010 GET(10,178)-(21,191),A,G
1020 PCLS
1030 DRAW"BM100,6"+B$
1040 PAINT(102,6),5,5
1050 GET(100,0)-(118,12),B,G
1060 PCLS
1070 FOR ST=1 TO 150
1080 SX=RND(256)-1:SY=RND(145)
1090 PSET(SX,SY)
1100 NEXT ST
1110 DRAW"BM0,149F4D2F1D1F1E1U1E1R2F2D1F1D1F1D1F2D1F1D1F3D1"
1120 DRAW"BM235,172U1E1U1E1R1E2R1E4U2E1R1E1R2E2U1E2R1"
1130 LINE(0,172)-(255,176),PSET,BF
1140 PAINT(1,151),5,5
1150 PAINT(236,171),5,5
1160 AU=3:UE=4:AZ=9:UN=211:RN=1:PK=0
1170 FX=4
1180 FOR FR=1 TO AU
```

```
PUT(FX,178)-(FX+18,191),B,PSET:FX=FX+19
1190 PUT(FX,178)-(FX+18,191),B,PSET:FX=FX+19
1200 NEXT
1210 LINE(163,176)-(165,191),PSET,BF
1220 RA=172:FOR UR=1 TO UE
1230 PUT(RA,178)-(RA+11,191),A,PSET
1240 RA=RA+13
1250 NEXT
1260 UR=5:FR=3:FM=137
1270 AT=AU.
1280 SCREEN1,1
1290 O=12:Z=122:PO=90:AS=AZ
1300 ZZ=RND(13)
1310 N=RND(170)+40
1320 IF ZZ=5 THEN N=0
1330 X=JOYSTK(0)
1340 IF X>50 AND Z<215 THEN Z=Z+12
1350 IF X<13 AND Z>28 THEN Z=Z-12
1360 PUT(PO,158)-(PO+11,171),C,PSET
1370 PUT(Z,158)-(Z+11,171),A,PSET
1380 PO=Z
1390 PE=PEEK(65280):IFPE=127ORPE=255THEN1490
1400 IF AS=0 THEN 1490
1410 PLAYS0$
1420 FORM=158TO20STEP-20
1430 LINE(Z+5,M)-(Z+5,M-20),PSET
1440 LINE(Z+5,M)-(Z+5,M-20),PRESET
1450 IF N-1<Z+5 AND Z+5<N+18 THEN 1960
1460 NEXT
1470 AS=AS-1
1480 IF ZZ=5 THEN AS=0
1490 '
1500 IF ZZ=5 THEN 1600
1510 IF O>=150 THEN 1700
1520 FB=RND(3):ON FB GOTO 1530,1550,1560
1530 IF N>200 THEN 1520
1540 PUT(N,O-12)-(N+18,O),V,PSET:GET(N+18,O)-(N+36,O+12),V,G:PUT(N+18,O)-(N+36,O
+12),B,PSET:N=N+18:GOTO1580
1550 PUT(N,O-12)-(N+10,O),V,PSET:GET(N,O)-(N+18,O+12),V,G:PUT(N,O)-(N+18,O+12),B
,PSET:GOTO 1580
1560 IF N<40 THEN 1520
1570 PUT(N,O-12)-(N+18,O),V,PSET:GET(N-18,O)-(N,O+12),V,G:PUT(N-18,O)-(N,O+12),B
,PSET:N=N-18
1580 O=O+12
1590 GOTO1330
1600 N=N+18
1610 PUT(N-18,20)-(N,32),V,PSET:GET(N,20)-(N+18,32),V,G
1620 SOUND 8,2
1630 PUT(N,20)-(N+17,32),U,PSET
1640 IF N>230 THEN PUT(N,20)-(N+18,32),V,PSET:PUT(Z,158)-(Z+11,171),G,PSET:PK=PK
-500:AS=AZ:GOTO 1290 ELSE 1330
1650 LINE(Z+5,158)-(Z+5,32),PSET:PLAY"T1O2C":LINE(Z+5,158)-(Z+5,32),PRESET:FOR P
A=1 TO 1000:NEXT:PUT(N,20)-(N+18,32),V,PSET
1660 PK=PK+1000
1670 IF UE=6 THEN 1690
1680 UE=UE+1:UN=UN+13:PUT(UN,178)-(UN+11,191),A,PSET
1690 PUT(Z,158)-(Z+11,171),G,PSET:GOTO 1290
1700 IF Z>N THEN R=4 ELSE R=-4
1710 AS=AZ
1720 PUT(N,O-12)-(N+18,O),V,PSET:PUT(N,159)-(N+18,171),B,PSET:PLAY"T10;O1CP4CP4C
P4CP4C"
1730 FOR H=N TO Z+3 STEP R:LINE(H,155)-(H+5,165),PSET:PLAY"T200;O4E":NEXT H
1740 PLAY"T255;O4BA#AG#GF#FED#DC#CO3BA#AG#GF#FED#DC#CO2BA#AG#GF#FED#DC#CO1BA#AG#
GF#FED#DC#C"
1750 IF R=4 THEN 1780
1760 FOR H=Z+3 TO N-3 STEP -R:LINE(H,165)-(H+5,165),PRESET:NEXT H
1770 GOTO 1790
1780 FOR H=Z+3 TO N+15 STEP -R:LINE(H,155)-(H+5,165),PRESET:NEXT H
1790 PUT(N,159)-(N+18,171),B,PSET
1800 PUT(Z,154)-(Z+10,171),D,PSET
1810 PLAY S1$
1820 FOR K=1 TO 250:NEXT K
1830 PUT(Z,155)-(Z+10,171),E,PSET
1840 PLAY S2$
1850 FOR K=1 TO 250:NEXT K
1860 PUT(Z,159)-(Z+11,171),F,PSET
1870 PLAY S3$
1880 FOR K=1 TO 250:NEXT K
1890 PUT(Z,151)-(Z+11,171),G,PSET
1900 PLAY S4$
1910 FOR K=1 TO 400:NEXT K
1920 PUT(N,159)-(N+18,171),I,PSET
1930 UE=UE-1:LINE(UN,178)-(UN+11,191),PRESET,BF:UN=UN-13
1940 IF UE=0 THEN 2310
```

```
1950 GOTO 2010
1960 IF ZZ=5 THEN 1650
1970 PUT(N,O-12)-(N+18,O),V,PSET
1980 PK=PK+100
1990 O=O-12:GET(N,O)-(N+18,O+12),V,G:PUT(N,O)-(N+18,O+12),B,PSET:LINE(Z+5,158)-(
Z+5,O+10),PSET:PLAY ME$:LINE(Z+5,158)-(Z+5,O+10),PRESET:PUT(N,O)-(N+18,O+12),C,P
SET:PLAY"T40;O5CO4GCGO5CO4GCO3GCGO4CGCO3GCGCO2GCO3CO2GC" PUT(N,O)-(N-18,O+12),V,
PSET
2000 FOR K=1 TO 500:NEXT K:PUT(Z,158)-(Z+11,171),G,PSET
2010 FR=FR-1:FX=FX-19:LINE(FX,178)-(FX+18,191),PRESET,BF
2020 AT=AT-1
2030 IF AT=0 THEN 2080 ELSE 1290
2040 DATA 100,120,102,110,105,118,108,118,111,118,113,120,113,117,109,117,104,11
7,100,117,102,116,106,116,110,116,115,115,111,115,108,115,104,115,101,115,98,115
,100,114,105,114,109,114,113,114,110,113,106,113,103,113,105,112,108,112
2050 DATA 200,38,201,40,201,34,202,37,203,41,204,38,204,34,206,41,206,36,206,33,
207,38,208,34,209,42,210,39,210,36
2060 DATA 50,45,50,43,51,41,51,39,52,44,52,37,53,42,54,39,54,35,55,44,55,41,55,3
5,56,42,56,37,57,36,58,39,58,41,58,44,59,37,60,40,60,44
2070 DATA 130,78,131,80,131,74,132,77,132,71,134,78,134,73,134,69,135,80,135,75,
135,71,136,78,137,74,137,72,137,70,138,80,138,76,139,73,140,78,140,75
2080 CLS
2090 IF AG=5 AND AZ=1 THEN 2510
2100 IF AG=5 THEN 2240
2110 AG=AG+1
2120 PRINT@1,"RUNDE :";RN:PRINT@17,"PUNKTE :";PK
2130 PRINT@65,STRING$(30,128)
2140 PRINT@134,"GRATULIERE COMMANDER"
2150 PRINT@193,STRING$(30,128)
2160 PRINT:PRINT:PRINT" ANGRIFF NR.";AG;"WAERE GESCHAFFT."
2170 PRINT:PRINT" ABER DIE NAECHSTEN FEINDLICHEN    UFOS SIND SCHON IM ANFLUG."
2180 PRINT@426,"VIEL  GLUECK"
2190 PRINT@457,STRING$(14,"-")
2200 PRINT@484,"DRUECKE DIE FIRETASTE !!";
2210 PE=PEEK(65280):IF PE=127 OR PE=255 THEN 2210
2220 AU=AU+1
2230 GOTO 1170
2240 AZ=AZ-1:RN=RN+1
2250 CLS
2260 AU=3:AG=0
2270 PRINT:PRINT" NUR ZUR ERINNERUNG :"
2280 PRINT:PRINT" DU HAST JETZT PRO UFO                  ";AZ;"SCHUSS !"
2290 PRINT:PRINT:PRINT"DRUECKE DIE FIRETASTE, UM WEI-  TERZUSPIELEN !"
2300 PE=PEEK(65280):IF PE=127 OR PE=255 THEN 2300 ELSE 1170
2310 'ENDE
2320 DATA 15,5,14,4,13,4,12,4,11,4,10,4,9,5,8,6,8,7,8,8,8,9,8,10,9,11,10,12,11,1
2,12,12,13,12,14,12,15,11,15,10,15,9,14,9,13,9,12,9
2330 DATA 19,12,19,11,19,10,19,9,19,8,19,7,19,6,20,5,21,4,22,4,23,4,24,4,25,5,26
,6,26,7,26,8,26,9,26,10,26,11,26,12,20,9,21,9,22,9,23,9,24,9,25,9
2340 DATA 30,12,30,11,30,10,30,9,30,8,30,7,30,6,30,5,30,4,31,5,32,6,33,7,34,8,35
,7,36,6,37,5,38,4,38,5,38,6,38,7,38,8,38,9,38,10,38,11,38,12
2350 DATA 49,4,48,4,47,4,46,4,45,4,44,4,43,4,42,4,42,5,42,6,42,7,42,8,42,9,42,10
,42,11,42,12,43,12,44,12,45,12,46,12,47,12,48,12,49,12,43,8,44,8,45,8,46,8
2360 RESTORE:FOR GV=1 TO 168:READ XX:NEXT GV
2370 SCREEN0
2380 CLS0:FOR GV=1 TO 102:READ XX,YY:SET(XX,YY,5):NEXT GV
2390 DATA 19,21,19,22,19,23,19,24,19,25,20,26,21,27,22,27,23,27,24,27,25,26,26,2
5,26,24,26,23,26,22,26,21,25,20,24,19,23,19,22,19,21,19,20,20
2400 DATA 30,19,30,20,30,21,30,22,30,23,30,24,31,25,32,26,33,27,34,27,35,26,36,2
5,37,24,37,23,37,22,37,21,37,20,37,19
2410 DATA 48,19,47,19,46,19,45,19,44,19,43,19,42,19,41,19,41,20,41,21,41,22,41,2
3,41,24,41,25,41,26,41,27,42,27,43,27,44,27,45,27,46,27,47,27,48,27,42,23,43,23,
44,23,45,23
2420 DATA 52,27,52,26,52,25,52,24,52,23,52,22,52,21,52,20,52,19,53,19,54,19,55,1
9,56,19,57,19,58,19,59,20,59,21,59,22,58,23,57,23,56,23,55,23,54,23,53,23,58,24,
59,25,59,26,59,27
2430 FOR GV=1 TO 95:READ XX,YY:SET(XX,YY,5):NEXT GV
2440 PLAY"T2O1ABO2CO1L8BAL4BG#L2A"
2450 PLAY"T2O2V30L4AV25FEV20L8DCO1V15L4BV10L4G#V5L2AV15"
2460 CLS2 PRINT@132,"DEINE PUNKTE : ";PK;:PRINT@292,"NEUES SPIEL (J/N) ??";:INPU
T Q$
2470 IF Q$="J" THEN RUN
2480 FOR A=0 TO 511:PRINT@A,CHR$(128);:NEXT A
2490 PLAY"T2O3V15L4GV14GV13GV12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3GV2GV1GV15"
2500 END
2510 CLS
2520 PRINT:PRINTTAB(13);"super"
2530 PRINT:PRINT"EINE UNGLAUBLICHE LEISTUNG !!!!"
2540 PRINT:PRINT"DU BIST DER ERSTE, DER DIESE     LEISTUNG VOLLBRACHT HAT !!
 GRATULIERE."
2550 PRINT:PRINT"HIERMIT WAERE DAS SPIEL BEENDET."
2560 FOR PA=1 TO 8000:NEXT
2570 GOTO 2310
```

Space Business Apple II



Das Monopoly für Weltraum-Freaks. Vor dem Start muß der Basic-Start mit POKE 103,0 und POKE 104,64 verschoben werden, da das Spiel relativ lang ist und mit Grafik arbeitet.

Spielidee: Bei Space Business kommt es nicht wie bei Monopoly darauf an viel Geld zu gewinnen, sondern man muß versuchen, den Gegner in den Bankrott zu treiben. Jeder Spieler startet mit 30000 Dollar Startkapital, die er sehr geschickt einsetzen muß, um nicht auf's Kreuz gelegt zu werden. Mit diesem Geld kann der Spieler Planeten besiedeln, Strafen bezahlen und im Space Casino spielen.

Spielfeld: Das Spielfeld ist in 34 Felder unterteilt, die alle eine verschiedene Bedeutung haben. Es gibt 2 verschiedene Arten von Feldern:

1. Planeten: Die Planeten sind am Anfang des Spieles unbesiedelte Felder, die die Spieler nach und nach besiedeln müssen. Je dichter ein Planet besiedelt ist, je mehr Geld muß der Gegner zahlen, wenn er darauf landet. Es gibt sieben verschiedene Besiedlungsstufen:

0 - Unbesiedelt
1 - Eine kleine Stadt auf Planeten
2 - Mehrere kleine Städte auf Planeten
3 - Ganzer Planet besiedelt
4 - Ganzer Planet dicht besiedelt
5 - Planet fast überfüllt
6 - Planet ist übervölkert

Je höher die Feldnummer eines Planeten ist (1....34), desto weiter ist dieser von der Basis entfernt und desto teurer ist die Besiedelung.

2. Ereignisfelder: Wer auf diesen Feldern landet, kann entweder mit Geld spekulieren (Glücksspiel), muß Geld zahlen oder bekommt Geld. Es gibt viele verschiedene Ereignisfelder. Zum Beispiel:

- Space Bank: Wer auf diesem Feld landet, bekommt 8000 Dollar gezahlt (entspricht ungefähr dem "Los" bei Monopoly).
- Space Casino: Glücksspiel...Gewinne bis zu 20000 Dollar....
- Space Prison: Dieses Feld ist eines derjenigen, wo man Geld zahlen muß. Die Kaution beträgt 1500 Dollar.

Außer den genannten Feldern gibt es noch viele andere.

Spielablauf: Begonnen wird das Spiel auf Feld 1. Alle Planeten sind unbesiedelt und jeder Spieler hat 30000 Dollar Startkapital. Beginnen tut immer Spieler 1. Der Computer erwürfelt nun mit zwei (abgebildeteten) Würfeln die Zahl der Felder, die ein Spieler vorfliegen darf. Der Rest ergibt sich von alleine.

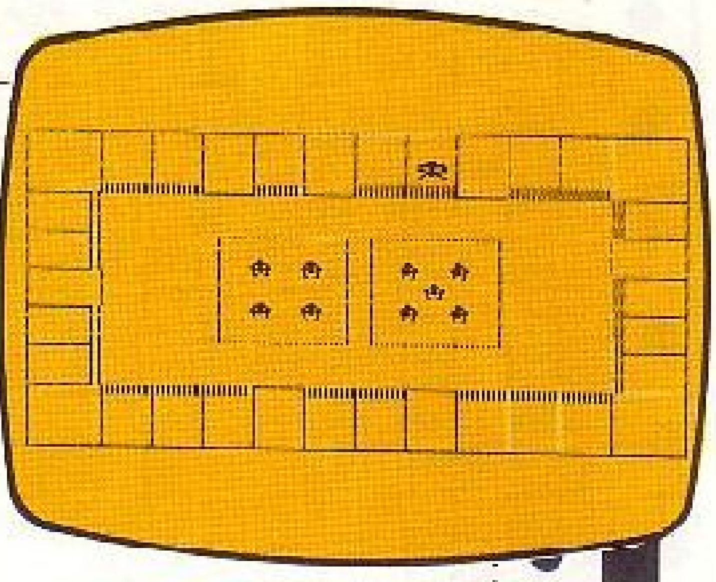
Laden und speichern eines Spiels: Diese Unterroutinen funktionieren nur mit Diskettenlaufwerk. Damit keiner sein Spiel abbrechen muß, kann er dieses auf irgendeiner initialisierten Diskette speichern, und unter Angabe der Speichernummer (1...9) später wieder abrufen.

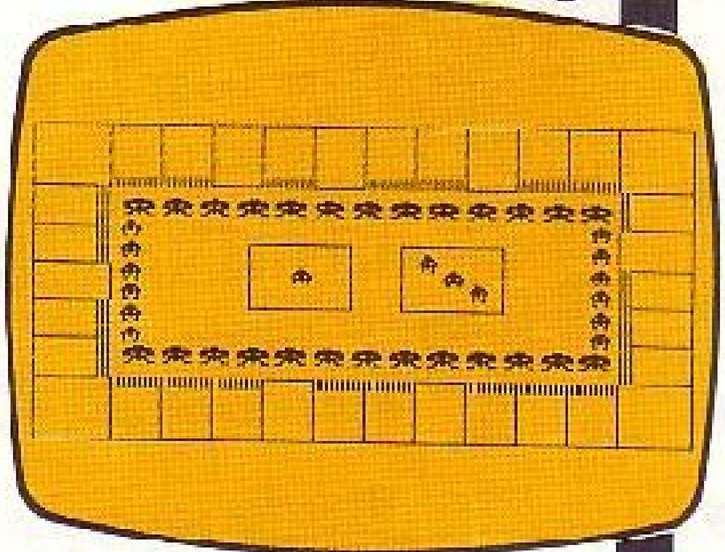
Arten des Spielens: Es gibt zwei Möglichkeiten des Spieles. Erstens, Mensch gegen Mensch und zweitens, Mensch gegen Computer, so daß man das Spiel auch alleine spielen kann.

Also dann, viel Vergnügen!

```
10   GOSUB 170: DIM SN$(34),ZU(34)
     ,BE(34),WE(34)
20   HOME : VTAB 2: HTAB 13: INVERSE
     : PRINT "SPACE BUSINESS": NORMAL

30   VTAB 4: HTAB 8: PRINT "(C) 19
     84 BY CARSTEN FREY"
40   VTAB 6: HTAB 6: PRINT "AUSWAH
     L : "
50   VTAB 8: HTAB 6: INVERSE : PRINT
     "1";: NORMAL : PRINT ". MENS
     CH GEGEN MENSCH"
60   VTAB 10: HTAB 6: INVERSE : PRINT
     "2";: NORMAL : PRINT ". MENS
     CH GEGEN COMPUTER"
70   VTAB 12: HTAB 6: INVERSE : PRINT
     "3";: NORMAL : PRINT ". ALTE
     S SPIEL LADEN"
80   VTAB 14: HTAB 6: INVERSE : PRINT
     "4";: NORMAL : PRINT ". DEMO
     NSTRATION"
90   VTAB 16: HTAB 6: INVERSE : PRINT
     "5";: NORMAL : PRINT ". KEIN
     SPIEL"
100  VTAB 18: HTAB 6: PRINT "WAS
     NUN (1....5) ?"
110  IF  PEEK ( - 16384) < 128 THEN
     110
120  GET WN$:WN =  VAL (WN$): IF
```





```
     WN < 1 OR WN > 5 THEN 110
130  IF WN = 5 THEN X = 20:Y = 6:
     A$ = "AUF WIEDERSEHEN !!!":
      INVERSE : GOSUB 150: NORMAL : END
140  GOTO 340: REM  ** START **
150  FOR I = 1 TO  LEN (A$): VTAB
     X: HTAB Y: PRINT  LEFT$ (A$,
     I)
160 E =  PEEK ( - 16336) +  PEEK
     ( - 16336) +  PEEK ( - 16336
     ) +  PEEK ( - 16336): FOR F =
     1 TO 30: NEXT F: NEXT I: RETURN

170  FOR I = 768 TO 832: READ A: POKE
     I,A: NEXT I: POKE 233,3: POKE
     232,0: SCALE= 1: ROT= 0: RETURN

180  DATA 2,0,6,0,27,0
190  DATA 37,36,37,39,39,39,55,55
     ,55,55,45,37,44,54,61,62,60,
     55,54,61,0
200  DATA 45,44,44,53,37,45,46,46
     ,61,39,39,44,45,60,39,45,39,
     63,62,36,55,54,46,63,36,36,5
     5,62,60,62,52,55,45,62,47,45
     ,45,0
210  HCOLOR= 3: HPLOT 10,0 TO 270
     ,0 TO 270,150 TO 10,150 TO 1
     0,0: HPLOT 40,30 TO 240,30 TO
     240,120 TO 40,120 TO 40,30: FOR
     I = 40 TO 240 STEP 20: HPLOT
     I,0 TO I,30: HPLOT I,120 TO
     I,150: NEXT I
220  FOR I = 30 TO 120 STEP 18: HPLOT
     10,I TO 40,I: HPLOT 240,I TO
     270,I: NEXT I: HCOLOR= 1: FOR
     I = 35 TO 40: HPLOT I,30 TO
     I,66: HPLOT I,84 TO I,120: NEXT
     I
230  HCOLOR= 2: FOR I = 25 TO 30:
      HPLOT 40,I TO 80,I: HPLOT 1
     00,I TO 120,I: HPLOT 140,I TO
     180,I: HPLOT 200,I TO 240,I:
      NEXT I: HCOLOR= 5: FOR I =
     240 TO 245: HPLOT I,30 TO I,
     48: HPLOT I,66 TO I,120: NEXT
     I
240  HCOLOR= 6: FOR I = 120 TO 12
     5: HPLOT 40,I TO 100,I: HPLOT
     120,I TO 160,I: HPLOT 180,I TO
     240,I: NEXT I: RETURN
250  HPLOT 86,50 TO 136,50 TO 136
     ,100 TO 86,100 TO 86,50: HPLOT
     146,50 TO 196,50 TO 196,100 TO
     146,100 TO 146,50: RETURN
260 X = 114:Y = 78: IF W = 2 THEN
     X = 172
270  ON W(W) GOTO 280,290,300,310
     ,320,330
280  DRAW 1 AT X,Y: RETURN
290  DRAW 1 AT (X - 10),(Y - 10):
      DRAW 1 AT (X + 10),(Y + 10)
     : RETURN
300  DRAW 1 AT X,Y: DRAW 1 AT (X -
     10),(Y - 10): DRAW 1 AT (X +
     10),(Y + 10): RETURN
310  DRAW 1 AT (X + 10),(Y + 10):
      DRAW 1 AT (X - 10),(Y - 10)
     : DRAW 1 AT (X + 10),(Y - 10
     ): DRAW 1 AT (X - 10),(Y + 1
     0): RETURN
320  DRAW 1 AT (X + 10),(Y + 10):
      DRAW 1 AT (X - 10),(Y - 10)
     : DRAW 1 AT (X + 10),(Y - 10
     ): DRAW 1 AT (X - 10),(Y + 1
     0): DRAW 1 AT X,Y: RETURN
330  DRAW 1 AT (X - 10),(Y - 15):
      DRAW 1 AT (X - 10),Y: DRAW
     1 AT (X - 10),(Y + 15): DRAW
     1 AT (X + 10),(Y - 15): DRAW
     1 AT (X + 10),Y: DRAW 1 AT (
     X + 10),(Y + 15): RETURN
340  IF WN <  > 4 THEN 440
350  HOME : HGR :X = 22:Y = 14:
     INVERSE :A$ = "DAS SPIELFELD":
     GOSUB 150: NORMAL : GOSUB 210
360  FOR I = 1 TO 500: NEXT I
370  HOME :X = 22:Y = 12: INVERSE
     :A$ = "DIE SPIELFIGUREN": GOSUB
     150: NORMAL : HCOLOR= 3: FOR
     I = 46 TO 226 STEP 15: DRAW
     2 AT I,43: DRAW 2 AT I,113:E
      =  PEEK ( - 16336) +  PEEK
     ( - 16336) +  PEEK ( - 16336
     ): NEXT I
380  FOR I = 1 TO 500: NEXT I
390  FOR I = 53 TO 103 STEP 10: DRAW
     1 AT 50,I: DRAW 1 AT 235,I:E
      =  PEEK ( - 16336) +  PEEK
     ( - 16336) +  PEEK ( - 16336
     ): NEXT I: HOME :X = 22:Y =
     15:A$ = "DIE WUERFEL": INVERSE
     : GOSUB 150: NORMAL
400  FOR I = 1 TO 500: NEXT I
410  HPLOT 95,57 TO 135,57 TO 135
     ,87 TO 95,87 TO 95,57: HPLOT
     155,57 TO 195,57 TO 195,87 TO
     155,87 TO 155,57: DRAW 1 AT
     117,75: DRAW 1 AT 177,75: DRAW
     1 AT 187,82: DRAW 1 AT 167,6
     8
420  FOR I = 1 TO 2000: NEXT I
430  RESTORE : TEXT : GOTO 20
440  IF WN <  > 3 THEN 510
450  HOME : VTAB 2: INVERSE : HTAB
     9: PRINT "EINLADEN EINES SPI
     ELES": NORMAL
460  VTAB 4: HTAB 8: PRINT "NUR M
     IT DISKETTENLAUFWERK": VTAB
     12: HTAB 4: PRINT "NUMMER (1
     .....9) -- RETURN = MENU"
470  IF  PEEK ( - 16384) < 128 THEN
     470
480  GET NUM$:NU =  VAL (NUM$): IF
     NU < 1 OR NU > 9 THEN 20
490 D$ =  CHR$ (4): PRINT D$;"OPE
     N SPACE BUSINESS.";NU: PRINT
     D$;"OPEN SPACE BUSINESS.";NU
     : PRINT D$;"READ SPACE BUSIN
     ESS.";NU: INPUT WN: INPUT NA
     M$(1): INPUT NAM$(2): INPUT
     FE(1): INPUT FE(2): INPUT GE
     (1): INPUT GE(2): INPUT SC(1
     ): INPUT SC(2)
500  FOR I = 1 TO 34: INPUT BE(I)
     : INPUT ZU(I): INPUT WE(I): NEXT
     I: PRINT D$;"CLOSE": GOTO 21
     30
510  REM  **** DATEN ****
520  GOSUB 530: GOTO 560
530  FOR I = 1 TO 34: READ SN$(I)
     : NEXT I: RETURN
540  DATA SONNE,MERKUR,VENUS,STEU
     ER,ERDE,STEUER,MARS,JUPITER,
     STEUER,SATURN,URANUS,KAMPFST
     ERN GALACTICA,NEPTUN,STEUER,
     PLUTO,SIRIUS,CANOPUS,NEUER P
     LANET
550  DATA TOLIMAN,WEGA,CAPELLA,ST
```

```
    0
760  VTAB 2: HTAB 1: PRINT "AN KO
     MMANDOZENTRALE ";NAM$(PL);"'
     S.....": VTAB 4: HTAB 1: PRINT
     "STANDPUNKT : ";: INVERSE : PRINT
     SN$(FE(PL)): NORMAL : VTAB 6
     : PRINT "BESIEDELUNG DURCH :
     ";: INVERSE : PRINT BS$(BE(
     FE(PL))): NORMAL
770  IF BE(FE(PL)) < 3 AND BE(FE(
     PL)) < > PL THEN 980
780  IF (BE(FE(PL)) > 2) AND (WN =
     2) AND (PL = 2) THEN  GOTO 2
     000
790  VTAB 8: PRINT "BESIEDLUNGSTU
     FE : ";: INVERSE : PRINT WE(
     FE(PL)): NORMAL : IF WE(FE(P
     L)) < 1 THEN  VTAB 10: PRINT
     "WILLST DU INFORMATIONEN (J/
     N) ?";: GET JN$: IF JN$ < >
     "J" AND JN$ < > "N" THEN 79
     0
800  IF WE(FE(PL)) > 0 THEN 890
810  IF JN$ = "N" THEN  PRINT : GOTO
     070
820  HOME : VTAB 2: HTAB 1: PRINT
     "STANDPUNKT ";: INVERSE : PRINT
     SN$(FE(PL)): NORMAL
830 BK = ( INT (FE(PL) / 3) + 1) *
     1000: VTAB 4: HTAB 1: PRINT
     "KOSTEN EINER BESIEDLUNG : "
     ;: INVERSE : PRINT BK;: NORMAL
     : PRINT " DOLLAR":LS = ( INT
     (FE(PL) / 6) + 1) * 500
840  VTAB 6: PRINT "GEGNERISCHE L
     ANDUNG KOSTET : "
850  FOR I = 1 TO 6: VTAB 7 + I: HTAB
     1: PRINT I;". BESIEDLUNGSTUF
     E ===> ";LS * I;" DOLLAR": NEXT
     I
860  PRINT : PRINT "DAS IST ALLES
     AN INFORMATION........."
870  PRINT : PRINT "WILLST DU BES
     IEDELN (J/N) ?";: GET JN$: IF
     JN$ = "N" OR JN$ < > "J" THEN
     1070
880 BK = ( INT (FE(PL) / 3) + 1) *
     1000:GE(PL) = GE(PL) - BK:BE
     (FE(PL)) = PL:WE(FE(PL)) = W
     E(FE(PL)) + 1: GOTO 1070
890  REM  *** BESIEDELN ? ***
900  IF (PL = 2) AND (WN = 2) THEN
     GOTO 2590
910  VTAB 10: PRINT "KOSTEN DER W
     EITERBESIEDELUNG : ";: INVERSE
     :BK = ( INT (FE(PL) / 3) + 1
     ) * 1000:BK =  INT (BK / 2):
     PRINT BK: NORMAL
920  VTAB 12: IF WE(FE(PL)) > 5 THEN
     INVERSE : PRINT "KEINE WEIT
     ERE BESIEDELUNG AUF ";: PRINT
     SN$(FE(PL)): NORMAL : GOTO 9
     70
930  VTAB 12: PRINT "WILLST DU WE
     ITER BESIEDELN (J/N) ?";: GET
     JN$: IF JN$ < > "J" AND JN$
     < > "N" THEN  PRINT : GOTO
     930
940  IF JN$ < > "J" THEN 970
950  VTAB 14: HTAB 1: PRINT "OKAY
     ,DEINE BASIS LANDET LEUTE...
     ....":GE(PL) = GE(PL) - BK:W
     E(FE(PL)) = WE(FE(PL)) + 1
960  VTAB 16: PRINT NAM$(PL);"'S
     KONTOSTAND : ": VTAB 18: PRINT
```

```
     EUER,ARCTUR,RIBEL,STEUER,PRO
     CYON,ACHERNAR,ALTAIR,KAMPFST
     ERN PEGASUS,POLARSTERN,KOCHA
     B,STEUER,DENEBOLA,REGULUS
560  HOME : VTAD 2: INVERSE : HTAB
     15: PRINT "SPIELANFANG": NORMAL
570  FOR I = 1 TO 34:BE(I) = 3:ZU
     (I) = 0:WE(I) = 0: NEXT I
580  VTAB 4: HTAB 4: INPUT "NAME
     DES ERSTEN SPIELERS : ";NAM$
     (1)
590  IF  LEN (NAM$(1)) > 10 THEN
     GOTO 580
600  IF WN = 2 THEN  VTAB 6: HTAB
     4: PRINT "NAME DES COMPUTERS
     : ":A$ = "FRIEDLIEB":X = 6:
     INVERSE :Y = 25: GOSUB 150:
     NAM$(2) = "FRIEDLIEB": NORMAL
     : GOTO 630
610  VTAB 6: HTAB 4: INPUT "NAME
     DES ZWEITEN SPIELERS : ";NAM
     $(2)
620  IF  LEN (NAM$(2)) > 10 THEN
     610
630  VTAB 8: HTAB 4: PRINT "BITTE
     EINE TASTE DRUECKEN........
     ": WAIT  - 16384,128: POKE  -
     16368,0
640 BS$(1) = NAM$(1):BS$(2) = NAM
     $(2):BS$(3) = "UNBESIEDELT"
650  VTAB 10: HTAB 4: PRINT NAM$(
     1);" UND ";NAM$(2);" HABEN"
660  HTAB 4: VTAB 12: PRINT "JEWE
     ILS 30000 DOLLAR STARTKAPITA
     L..."
670  HTAB 4: VTAB 14: PRINT "AUF
     EINEN FAIREN KAMPF......."
680  HTAB 4: VTAB 16: PRINT "BITT
     E EINE TASTE DRUECKEN......"
     : WAIT  - 16384,128: POKE  -
     16368,0
690  FOR I = 1 TO 2:GE(I) = 30000
     :SC(I) = 0:FE(I) = 1: NEXT I
     : HOME : HGR : GOSUB 210: GOSUB
     250: INVERSE :A$ = "SPIELER
     " + NAM$(1) + " BEGINNT.....
     ":Y = 6:X = 21: GOSUB 150: FOR
     I = 1 TO 500: NEXT I: HOME
700  NORMAL :PL = 1:OX(1) = 20:OY
     (1) = 10:OX(2) = 20:OY(2) =
     20: HCOLOR= 3: DRAW 1 AT 20,
     10: DRAW 2 AT 20,20
710  FOR I = 1 TO 2:W =  INT (6 *
     RND (1)) + 1:W(I) = W: NEXT
     I: HCOLOR= 3:W = 1: GOSUB 26
     0:W = 2: GOSUB 260:MO = W(1)
     + W(2)
720  VTAB 21: HTAB 2: INVERSE : PRINT
     NAM$(PL);: NORMAL : PRINT "
     DARF ";MO;" FELDER VOR....."
     :FE(PL) = FE(PL) + MO: IF FE
     (PL) > 34 THEN FE(PL) = FE(P
     L) - 34:GE(PL) = GE(PL) + 10
     00
730  GOSUB 1190: GOSUB 1210: HCOLOR=
     0:W = 1: GOSUB 260:W = 2: GOSUB
     260: HCOLOR= 3: TEXT : HOME
     : IF SN$(FE(PL)) = "STEUER" THEN
     GOTO 1370
740  IF FE(PL) = 12 OR FE(PL) = 1
     8 OR FE(PL) = 29 THEN  GOTO
     1810
750  IF FE(PL) = 1 THEN  GOTO 190
```

```
"DOLLAR : ";: INVERSE : PRINT
GE(PL): NORMAL
970 PRINT : PRINT "BITTE EINE TA
STE DRUECKEN..........": WAIT
 - 16384,128: POKE - 16368,
0: GOTO 1070
980 REM *** ZAHLEN ***
990 PRINT : PRINT "BITTE EINE TA
STE DRUECKEN.........": WAIT
 - 16384,128: POKE - 16368,
0
1000 HOME : VTAB 2: HTAB 14: PRINT
"BODENSTATION"
1010 VTAB 4: PRINT "DU MUSST FUE
R DIE LANDUNG AUF ";SN$(FE(P
L))
1020 LS = ( INT (FE(PL) / 6) + 1)
 * 500:LS = LS * WE(FE(PL)):
INVERSE : VTAB 6: PRINT LS;
: NORMAL : PRINT " DOLLAR ZA
HLEN........."
1030 GG = 2: IF PL = 2 THEN GG =
1
1040 VTAB 8: INVERSE : PRINT NAM
$(GG);: NORMAL : PRINT " FRE
UT SICH.......":GE(PL) = GE(
PL) - LS:GE(GG) = GE(GG) + L
S
1050 VTAB 10: PRINT "KAPITALSTAN
D : ": VTAB 12: PRINT NAM$(P
L);" : ";: HTAB 15: INVERSE
: PRINT GE(PL);: NORMAL : PRINT
" DOLLAR": VTAB 14: PRINT NA
M$(GG);" : ";: HTAB 15: INVERSE
: PRINT GE(GG);: NORMAL : PRINT
" DOLLAR"
1060 VTAB 16: PRINT "BITTE EINE
TASTE DRUECKEN.........": WAIT
 - 16384,128: POKE - 16368,
0
1070 REM **** INFO ****
1080 IF WN = 2 AND PL = 2 THEN POKE
 - 16304,0:PL = 1: HOME : GOSUB
2500: GOTO 710
1090 HOME : VTAB 2: HTAB 1: PRINT
NAM$(PL);"'S BASIS : "
1100 VTAB 4: INVERSE : PRINT "1"
;: NORMAL : PRINT ". SPIEL A
BSPEICHERN"
1110 VTAB 6: INVERSE : PRINT "2"
;: NORMAL : PRINT ". INFORMA
TIONEN"
1120 VTAB 8: INVERSE : PRINT "3"
;: NORMAL : PRINT ". WEITERS
PIELEN"
1130 VTAB 10: INVERSE : PRINT "4
";: NORMAL : PRINT ". ENDE"
1140 VTAB 12: PRINT "WAS NUN (1.
..4) ?";: GET WA$:WA = VAL
(WA$): IF WA < 1 OR WA > 4 THEN
1140
1150 IF WA = 3 THEN GOSUB 2500:
GOSUB 1940: POKE - 16304,0
: GOTO 710
1160 IF WA = 1 THEN GOTO 2070
1170 IF WA = 4 THEN GOTO 1970
1180 IF WA = 2 THEN GOTO 2160
1190 FOR I = 1 TO 250: NEXT I
1200 HCOLOR= 0: DRAW (PL) AT OX(
PL),OY(PL):E = PEEK ( - 163
36) + PEEK ( - 16336) + PEEK
( - 16336) + PEEK ( - 16336
): RETURN
1210 FOR I = 1 TO 250: NEXT I
1220 IF FE(PL) > 12 THEN GOTO 1
260
1230 Y = 10: IF PL = 2 THEN Y = 2
0
1240 X = 12 + (20 * FE(PL)): IF P
L = 2 THEN X = 4 + (20 * FE(
PL))
1250 OY(PL) = Y:OX(PL) = X: HCOLOR=
3: DRAW PL AT OX(PL),OY(PL):
E = PEEK ( - 16336) + PEEK
( - 16336): RETURN
1260 IF FE(PL) > 18 THEN GOTO 1
300
1270 X = 265: IF PL = 2 THEN X =
252
1280 Y = 24 + ((FE(PL) - 12) * 18
)
1290 OY(PL) = Y:OX(PL) = X: HCOLOR=
3: DRAW PL AT OX(PL),OY(PL):
E = PEEK ( - 16336) + PEEK
( - 16336): RETURN
1300 IF FE(PL) > 29 THEN GOTO 1
340
1310 Y = 135: IF PL = 2 THEN Y =
146
1320 X = 12 + (20 * (30 - FE(PL))
): IF PL = 2 THEN X = 4 + (2
0 * (30 - FE(PL)))
1330 OY(PL) = Y:OX(PL) = X: HCOLOR=
3: DRAW PL AT OX(PL),OY(PL):
E = PEEK ( - 16336) + PEEK
( - 16336): RETURN
1340 X = 18: IF PL = 2 THEN X = 2
1
1350 Y1 = 35 - FE(PL):Y = 24 + (Y
1 * 18)
1360 OY(PL) = Y:OX(PL) = X: HCOLOR=
3: DRAW PL AT OX(PL),OY(PL):
E = PEEK ( - 16336) + PEEK
( - 16336): RETURN
1370 REM *** STEUER ***
1380 TEXT : HOME : IF FE(PL) > 4
THEN GOTO 1450
1390 INVERSE : VTAB 2: HTAB 11: PRINT
"RAUMSCHIFFKONTROLLE": NORMAL
1400 VTAB 4: HTAB 1: PRINT "AUFG
RUND DES SCHLECHTEN ZUSTANDE
S SEINES"
1410 VTAB 6: HTAB 1: PRINT "RAUM
SCHIFFES MUSS ";: INVERSE : PRINT
NAM$(PL);: NORMAL : PRINT "
GENAU":ST = INT (5 * RND (
1) + 1) * 200
1420 VTAB 8: INVERSE : HTAB 1: PRINT
ST;: NORMAL : PRINT " DOLLAR
GELDSTRAFE ZAHLEN........"
1430 GG = 2: IF PL = 2 THEN GG =
1
1440 VTAB 10: PRINT NAM$(GG);" F
REUT SICH RIESIG.......":GE(
PL) = GE(PL) - ST: VTAB 12: PRINT
"BITTE EINE TASTE DRUECKEN..
......": WAIT - 16384,128: POKE
 - 16368,0: GOTO 1070
1450 IF FE(PL) > 6 THEN GOTO 15
50
1460 VTAB 2: INVERSE : HTAB 14: PRINT
"SPACE CASINO": NORMAL
1470 VTAB 4: PRINT "GEWINNE : DA
S ";: INVERSE : PRINT "ZEHNF
ACHE";: NORMAL : PRINT " DES
EINSATZES": IF (WN = 2) AND
(PL = 2) THEN VTAB 6: INVERSE
: PRINT "FRIEDLIEB";: NORMAL
```

```
      : PRINT " SPIELT NIEMALS....
      PECH GEHABT": GOTO 1540
1480  VTAB 6: HTAB 1: PRINT "WILL
      ST DU SPIELEN (J/N) ?";: GET
      JN$: IF JN$ <  > "J" THEN  VTAB
      8: HTAB 1: PRINT "OKAY,VIELE
      ICHT EIN ANDERES MAL......."
      : GOTO 1540
1490  HTAB 1: REM  ** ZAHL **
1500  VTAB 8: PRINT "AUF WELCHE Z
      AHL SETZT DU (1.....6) ?";: GET
      WZ$:WZ =  VAL (WZ$): IF WZ <
      1 OR WZ > 6 THEN  VTAB 10: HTAB
      1: PRINT "DAS GEHT NICHT...D
      U WIRST RAUSGEWORFEN.": GOTO
      1540
1510  VTAB 10: HTAB 1: INPUT "WIE
      VIEL SETZT DU (MAX. 2000) ?"
      ;WS$:WS =  VAL (WS$): IF (WS
       < 1) OR (WS > 2000) THEN  VTAB
      12: HTAB 1: PRINT "DAS GEHT
      NICHT...DU WIRST RAUSGEWORFE
      N.": GOTO 1540
1520  VTAB 12: PRINT "GEWINNZAHL
      : ";: INVERSE :GZ =  INT (6 *
       RND (1)) + 1: PRINT GZ: NORMAL
      : IF (GZ <  > WZ) THEN  VTAB
      14: HTAB 1: PRINT "PECH GEHA
      BT....BIS BALD.....":GE(PL) =
      GE(PL) - WS: GOTO 1540
1530  VTAB 14: HTAB 1: PRINT "DU
      HAST ";: INVERSE :GW = WS *
      10: PRINT GW;: NORMAL : PRINT
      " DOLLAR GEWONNEN !!!":GE(PL
      ) = GE(PL) + GW
1540  PRINT : PRINT "BITTE EINE T
      ASTE DRUECKEN.......": WAIT
       - 16384,128: POKE  - 16368,
      0: GOTO 1070
1550  IF FE(PL) > 9 THEN  GOTO 16
      10
1560  TEXT : HOME : INVERSE : HTAB
      14: PRINT "GRATULATION":VV =
      VV + 1: NORMAL
1570  VTAB 3: HTAB 1: PRINT "DU B
      IST DER ";VV;"-TE BESUCHER D
      IESES": VTAB 5: HTAB 1: PRINT
      "WELTRAUMABSCHNITTES IN DIES
      EM SPIEL UND"
1580  VTAB 7: HTAB 1:GW =  INT (V
      V * 500): PRINT "BEKOMMST DE
      SWEGEN ";: INVERSE : PRINT G
      W;: NORMAL : PRINT " DOLLAR
      ALS"
1590  VTAB 9: HTAB 1: PRINT "GESC
      HENK DER BEWOHNER...JE MEHR
      BESUCHER": VTAB 11: HTAB 1: PRINT
      "DESTO MEHR GELD......";:GG =
      1: IF PL = 1 THEN GG = 2
1600  INVERSE : PRINT NAM$(GG);: NORMAL:
      PRINT " SIEHT": VTAB 13: HTAB 1
      : PRINT "DAS NICHT GERNE....
      .PECH GEHABT.....":GE(PL) =
      GE(PL) + GW: GOTO 1540
1610  IF FE(PL) > 14 THEN  GOTO 1
      670
1620  TEXT : HOME : INVERSE : HTAB
      14: PRINT "SPACE POLIZEI": NORMAL

1630  VTAB 3: HTAB 1:HH = HH + 1:
      PRINT "DU BIST DER ";: INVERSE
      : PRINT HH;: NORMAL : PRINT
      "-TE VERHAFTETE IN"
1640  VTAB 5: PRINT "DIESEM SPIEL
      .DAS HEISST,DU HAST GENAU":S
```

```
      T = HH * 250: INVERSE : VTAB
      7: PRINT ST;: NORMAL : PRINT
      " DOLLAR STRAFE ZU ZAHLEN...
      ...."
1650 GG = 1: IF PL = 1 THEN GG =
      2
1660  VTAB 9:GE(PL) = GE(PL) - ST
      : HTAB 1: PRINT "SCHAU MAL W
      IE ";: INVERSE : PRINT NAM$(
      GG);: NORMAL : PRINT " LACHT
      ...": GOTO 1540
1670  IF FE(PL) > 22 THEN  GOTO 1
      710
1680  TEXT : HOME : INVERSE : HTAB
      14: PRINT "SPACE CENTER": NORMAL
      : VTAB 3: PRINT "HALLO ";: INVERSE :
      PRINT NAM$(PL);: NORMAL : PRINT
      ",": VTAB 5: PRINT "HERZLICH
      WILKOMMEN IM SPACE CENTER..
      ...": VTAB 7: HTAB 1
1690  PRINT "REPARATUREN AN DEINE
      M RAUMSCHIFF KOSTEN": VTAB 9
      : HTAB 1:KO = ( INT (6 *  RND
      (1)) + 1) * 250: INVERSE : PRINT
      KO;: NORMAL : PRINT " DOLLAR
      ....TUT MIR LEID...."
1700 GE(PL) = GE(PL) - KO: GOTO 1
      540
1710  IF FE(PL) > 25 THEN  GOTO 1
      780
1720  TEXT : HOME : INVERSE : HTAB
      14: PRINT "SPACE FINANCE": NORMAL
      : VTAB 3: PRINT "IN DIESER B
      ANK GIBT ES 5% ZINSEN FUER":
       VTAB 5: PRINT "GUTHABEN UND
       10% ZINSEN FUER SCHULDEN."
1730  IF GE(PL) < 0 THEN  VTAB 7:
      FLASH : PRINT NAM$(PL);: NORMAL
      : PRINT " DU HAST SCHULDEN..
      ....."
1740  PRINT : INVERSE : PRINT NAM
      $(PL);: NORMAL : PRINT "'S K
      ONTOSTAND : ": PRINT : PRINT
      "ALTER STAND : ";: HTAB 15: INVERSE :
      PRINT GE(PL);: NORMAL : PRINT
      " DOLLAR"
1750  PRINT : PRINT "NEUER STAND
      : ";: HTAB 15: IF GE(PL) < 1
       THEN GE(PL) = GE(PL) * 1.10
      :GE(PL) =  INT (GE(PL)): GOTO
      1770
1760 GE(PL) = GE(PL) * 1.05:GE(PL
      ) =  INT (GE(PL))
1770  INVERSE : PRINT GE(PL);: NORMAL
      : PRINT " DOLLAR": GOTO 1540

1780  TEXT : HOME : INVERSE : VTAB
      2: HTAB 14: PRINT "SPACE PRI
      SON": NORMAL : VTAB 4: PRINT
      "REGEL : WER SCHUMMELT KOMMT
       IN DAS SPACE": VTAB 6: HTAB
      1: PRINT "PRISON.DER RICHTER
       WILL ABER NOCHEINMAL"
1790  VTAB 8: PRINT "GNADE VOR RE
      CHT ERGEHEN LASSEN UND GIBT"
      : VTAB 10: PRINT "DICH GEGEN
       EINE KAUTION VON ";: INVERSE
      : PRINT "1500";: NORMAL : PRINT
      " DOLLAR": VTAB 12: HTAB 1: PRINT
      "FREI....GAS GEHABT...."
1800 GE(PL) = GE(PL) - 1500: GOTO
      1540
1810  REM  * FELD 12,18,29 *
1820  IF FE(PL) <  > 18 THEN 1860
```

```
1830  TEXT : HOME : INVERSE : VTAB
    2: HTAB 14: PRINT "SPACE PAR
    KINS": NORMAL : VTAB 4: HTAB
    1: PRINT "TOLL...DU BIST IN
    DEM EINZIGEN PARKHAUS": VTAB
    6: PRINT "DER GALAXY.DAS PAR
    KHAUS SPENDIERT DIR"
1840  VTAB 8: PRINT "FUER DEIN RA
    UMSCHIFF ";: INVERSE : PRINT
    "2000";: NORMAL : PRINT " DO
    LLAR.....": VTAB 10: PRINT
    "DAS HEISST IM KLARTEXT,DEIN
     KAPITALSTAND": VTAB 12: HTAB
    1: PRINT "(";: INVERSE : PRINT
    NAM$(PL);: NORMAL
1850  PRINT ") STEHT BEI ";:GE(PL
    ) = GE(PL) + 2000: INVERSE :
    PRINT GE(PL);: NORMAL : PRINT
    " DOLLAR.....": GOTO 1540
1860  REM  *** KAMPFSTERN ***
1870  TEXT : HOME : VTAB 2: HTAB
    11: INVERSE : PRINT SN$(FE(P
    L)): NORMAL
1880  VTAB 4: PRINT "DU BIST AUF
    EINEM DIR WOHLGESONNEN": VTAB
    6: PRINT "KAMPFSTERN GELANDE
    T.....DIE MANSCHAFT,": VTAB
    8: PRINT "ALLE ";: INVERSE :
    PRINT NAM$(PL);: NORMAL : PRINT
    " FANS SAMMELTEN ";: INVERSE
    : PRINT "1000": NORMAL
1890  VTAB 10: PRINT "DOLLAR FUER
    DICH......":GE(PL) = GE(PL)
    + 1000: GOTO 1540
1900  HOME : REM  *** LOS ***
1910  A$ = "GRATULATION": INVERSE
    :X = 2:Y = 15: TEXT : GOSUB
    150: VTAB 4: NORMAL : PRINT
    "DU BIST GENAU NEBEN DER SPA
    CE BANK ": VTAB 6: PRINT "GE
    LANDET.DIE BANK SCHENKT DIR
    ZUR FEIER": VTAB 8
1920  VTAB 8: HTAB 1: PRINT "DES
    TAGES ";: INVERSE : PRINT "8
    000";: NORMAL : PRINT " DOLL
    AR....NICHT": VTAB 10: PRINT
    "ZU GLAUBEN....GAS GEHABT ";
    : INVERSE : PRINT NAM$(PL): NORMAL
1930  GE(PL) = GE(PL) + 8000: GOTO
    1540
1940  REM  *** WECHSEL ***
1950  GG = 1: IF PL = 1 THEN GG =
    2
1960  PL = GG: RETURN
1970  REM  *** ENDE ? ***
1980  VTAB 14: HTAB 1: PRINT "SPI
    EL BEENDEN (J/N) ?";: GET JN
    $: IF JN$ <  > "J" THEN  VTAB
    14: HTAB 1: PRINT "

     ": GOTO 1140: REM  *** 40
    LEERZEICHEN ***
1990  VTAB 16: HTAB 1: PRINT "AUF
    WIEDERSEHEN !!!": END
2000  REM  **** COMPUTER ****
2010  IF GE(PL) < 10000 THEN  VTAB
    8: HTAB 1: INVERSE : PRINT "
    FRIEDLIEB";: NORMAL : PRINT
    " BESIEDELT LEIDER NICHT....
    ...": GOTO 2060
2020  BK = ( INT (FE(PL) / 3) + 1)
     * 1000: IF (GE(PL) - BK < 2
    500) THEN  VTAB 8: HTAB 1: PRINT
    "DAS IST ";: INVERSE : PRINT
    "FRIEDLIEB";: NORMAL : PRINT
    " ZU TEUER......": GOTO 2060
2030  VTAB 8: HTAB 1: INVERSE : PRINT
    "FRIEDLIEB ";: NORMAL : PRINT
    " BESIEDELT ";SN$(FE(PL));".
    ..."
2040  GE(PL) = GE(PL) - BK:BE(FE(P
    L)) = PL: VTAB 10: HTAB 1: PRINT
    "KONTOSTAND : ": VTAB 12: HTAB
    1: PRINT NAM$(1);" : ";: HTAB
    15: PRINT GE(1);" DOLLAR": VTAB
    14: PRINT NAM$(2);" : ";: HTAB
    15: PRINT GE(2);" DOLLAR"
2050  WE(FE(PL)) = WE(FE(PL)) + 1:
     REM  *** WERT ***
2060  PRINT : PRINT "BITTE EINE T
    ASTE DRUECKEN..........": WAIT
     - 16384,128: POKE  - 16368,
    0: GOTO 1070
2070  REM  **** SPEICHERN ****
2080  HOME : VTAB 2: INVERSE : HTAB
    9: PRINT "SPEICHERN EINES SP
    IELES": NORMAL : VTAB 4: HTAB
    8: PRINT "NUR MIT DISKETTENL
    AUFWERK": VTAB 12: HTAB 4: PRINT
    "NUMMER (1.....9) -- RETURN
    = SPIEL"
2090  IF  PEEK ( - 16384) < 128 THEN
    2090
2100  GET NU$:NU =  VAL (NU$): IF
    (NU < 1) OR (NU > 9) THEN 10
    70
2110  D$ =  CHR$ (4): PRINT D$;"OP
    EN SPACE BUSINESS.";NU: PRINT
    D$;"OPEN SPACE BUSINESS.";NU
    : PRINT D$;"WRITESPACE BUSIN
    ESS.";NU: PRINT WN: PRINT NA
    M$(1): PRINT NAM$(2): PRINT
    FE(1): PRINT FE(2): PRINT GE
    (1): PRINT GE(2): PRINT SC(1
    ): PRINT SC(2)
2120  FOR I = 1 TO 34: PRINT BE(I
    ): PRINT ZU(I): PRINT WE(I):
     NEXT I: PRINT D$;"CLOSE": GOTO
    1070
2130  REM  *** ALTES SPIEL ***
2140  BS$(1) = NAM$(1):BS$(2) = NA
    M$(2):BS$(3) = "UNBESIEDELT"

2150  HGR : HOME : GOSUB 210: GOSUB
    250: GOSUB 530:PL = 1: GOSUB
    1210:PL = 2: GOSUB 1210: TEXT
    :PL = 1: GOTO 1070
2160  REM  *** INFO ***
2170  HOME : VTAB 2: HTAB 15: INVERSE
    : PRINT "INFORMATION": NORMAL

2180  VTAB 4: HTAB 6: INVERSE : PRINT
    "1";: NORMAL : PRINT ". KONT
    OSTAND"
2190  VTAB 6: HTAB 6: INVERSE : PRINT
    "2";: NORMAL : PRINT ". PLAN
    ETEN UND STERNE"
2200  VTAB 8: HTAB 6: INVERSE : PRINT
    "3";: NORMAL : PRINT ". ENDE
    DER INFORMATION"
2210  VTAB 10: HTAB 6: PRINT "WAS
    NUN (1...3) ?";: GET WS$:WS
    =  VAL (WS$): IF WS < 1 OR
    WS > 3 THEN  GOTO 2210
2220  IF WS = 3 THEN 1070
2230  IF WS > 1 THEN 2290
2240  HOME : INVERSE : VTAB 2: HTAB
    10: PRINT "AKTUELLER KONTOST
```

```
AND": NORMAL : VTAB 4: HTAB
6: INVERSE : PRINT NAM$(1);:
NORMAL : HTAB 20: PRINT GE(
1);" DOLLAR"
2250 VTAB 6: HTAB 6: INVERSE : PRINT
NAM$(2);: NORMAL : HTAB 20: PRINT
GE(2);" DOLLAR"
2260 FOR I = 1 TO 2: IF (GE(I) >
- 15000) THEN GOTO 2280
2270 PRINT : INVERSE : PRINT NAM
$(I);: NORMAL : PRINT " HAT
SEHR VIEL SCHULDEN......."
2280 NEXT I: VTAB 12: HTAB 12: PRINT
"< ICH WARTE >": WAIT - 163
84,128: POKE - 16368,0: GOTO
2160
2290 HOME : VTAB 2: INVERSE : HTAB
16: PRINT "PLANETEN": NORMAL
2300 VTAB 4: HTAB 8: INVERSE : PRINT
"1";: NORMAL : PRINT ". ALLE
PLANETEN": VTAB 6: HTAB 8: INVERSE :
PRINT "2";: NORMAL : PRINT ".
BESTIMMTES FELD": VTAB 8: HTAB
8: INVERSE : PRINT "3";: NORMAL
: PRINT ". ENDE DER INFORMAT
ION"
2310 VTAB 10: HTAB 8: PRINT "WAS
NUN (1....3) ?";: GET WS$:W
S = VAL (WS$): IF WS < 1 OR
WS > 3 THEN 2310
2320 IF WS = 3 THEN 1070
2330 IF WS > 1 THEN 2440
2340 HOME : INVERSE : VTAB 2: HTAB
14: PRINT "ALLE PLANETEN":TA
= 4: NORMAL
2350 FOR I = 2 TO 17: IF (I = 4)
OR (I = 6) OR (I = 9) OR (I
= 12) OR (I = 14) THEN 2370
2360 VTAB (TA): HTAB 1: PRINT SN
$(I);: HTAB 20: PRINT "FELD
: ";I;: HTAB 30: PRINT BS$(B
E(I)):TA = TA + 1
2370 NEXT I
2380 PRINT : PRINT "BITTE EINE T
ASTE DRUECKEN.........": WAIT
- 16384,128: POKE - 16368,
0
2390 HOME : INVERSE : VTAB 2: HTAB
14: PRINT "ALLE PLANETEN":TA
= 4: NORMAL
2400 FOR I = 19 TO 34: IF (I = 2
2) OR (I = 25) OR (I = 29) OR
(I = 32) THEN 2420
2410 VTAB (TA): HTAB 1: PRINT SN
$(I);: HTAB 20: PRINT "FELD
: ";I;: HTAB 30: PRINT BS$(B
E(I)):TA = TA + 1
2420 NEXT I
2430 PRINT : PRINT "BITTE EINE T
ASTE DRUECKEN.........": WAIT
- 16384,128: POKE - 16368,
0: GOTO 2160
2440 HOME : VTAB 2: HTAB 7: INVERSE
: PRINT "EINZELABFRAGE VON P
LANETEN": NORMAL
2450 VTAB 4: HTAB 7: INPUT "WELC
HES FELD (1....34) :";WF$:WF
= VAL (WF$): IF WF < 1 OR
WF > 34 THEN 2160
2460 IF (WF = 1) OR (WF = 4) OR
(WF = 9) OR (WF = 12) OR (WF
= 14) OR (WF = 22) OR (WF =
25) OR (WF = 18) OR (WF = 29
) OR (WF = 32) THEN GOTO 24
90
2470 VTAB 6: HTAB 7: PRINT "PLAN
ET : ";: INVERSE : PRINT SN$
(WF): NORMAL : VTAB 8: HTAB
7: PRINT "BESIEDELT : ";: INVERSE
: PRINT BS$(BE(WF)): NORMAL
: VTAB 10: HTAB 7: PRINT "BE
SIEDLUNGSFAKTOR : ";: INVERSE
: PRINT WE(WF): NORMAL
2480 VTAB 12: HTAB 14: PRINT "<
ICH WARTE >": WAIT - 16384,
128: POKE - 16368,0: GOTO 2
160
2490 VTAB 6: HTAB 1: INVERSE : PRINT
"FEHLEINGABE !!! KEIN PLANET
!!! PECH !!!": VTAB 8: NORMAL
: HTAB 14: PRINT "< ICH WART
E >": WAIT - 16384,128: POKE
- 16368,0: GOTO 1070
2500 REM **** ENDE ? ****
2510 FOR I = 1 TO 2: IF (GE(I) <
- 30000) THEN GOTO 2530
2520 NEXT I: RETURN
2530 TEXT : HOME : VTAB 2: HTAB
2: INVERSE : PRINT "GUTES EN
DE EINES LANDWEILIGEN SPIELS
": NORMAL
2540 VTAB 4: HTAB 1: PRINT "VERL
OREN HAT ";: INVERSE : PRINT
NAM$(I);: NORMAL : PRINT "..
....":BE(I) = GE(I) * ( - 1)
: VTAB 6: PRINT "WEGEN ";: INVERSE :
PRINT GE(I);: NORMAL : PRINT "
DOLLAR SCHULDEN......"
2550 VTAB 8:GG = 1: IF I = 1 THEN
GG = 2
2560 HTAB 1: INVERSE : PRINT NAM
$(GG);: NORMAL : PRINT " HAT
EINEN TOLLEN SIEG.....": VTAB
10: HTAB 1: PRINT "ERRUNGEN.
...TOLL.....SPITZE.....": VTAB
12: HTAB 1
2570 INVERSE : PRINT NAM$(GG);: NORMAL :
PRINT " HATTE ";GE(GG);" DOLLAR
AUF": VTAB 14: HTAB 1: PRINT
"SEINEM SPARBUCH.....";: INVERSE
: PRINT NAM$(I);: NORMAL : PRINT
"'S": VTAB 16: HTAB 1
2580 PRINT "RAUMSCHIFF WIRD VERS
CHROTTET.......": END
2590 REM *** COMPUTER ***
2600 BK = ( INT (FE(2) / 3) + 1) *
1000:BK = INT (BK / 2): IF
(GE(2) - BK < 500) THEN GOTO
2630
2610 IF (WE(FE(PL)) > 5) THEN VTAB
10: INVERSE : PRINT "KEINE W
EITERBESIEDELUNG AUF ";SN$(F
E(PL)): NORMAL : GOTO 2640
2620 VTAB 10: INVERSE : PRINT NA
M$(2);: NORMAL : PRINT " BES
IEDELT DEN PLANETEN WEITER."
:WE(FE(PL)) = WE(FE(PL)) + 1
:GE(PL) = GE(PL) - BK: GOTO
2640
2630 VTAB 10: INVERSE : PRINT NA
M$(2);: NORMAL : PRINT " IST
DAS GANZE ZU TEUER....."
2640 VTAB 12: PRINT "BITTE EINE
TASTE DRUECKEN........": WAIT
- 16384,128: POKE - 16368,
0: GOTO 1070
```

Wanderung
für den TI-99/4A

Nach dem Vorspann des Programmes erscheint ein Rasterbild, ein rotes, grünes und ein blaues Zeichen. Der Spieler selbst kann das blaue Zeichen dirigieren, dabei kann dieses nicht diagonal und nicht auf schwarze Felder gehen. Die kleinen, schwarzen Punkte, die gezählt werden, kann man fressen. Geht man aber nochcinmal über das Feld, auf dem man vorher einen Punkt gefressen hat, färbt sich dieses Feld schwarz und kann nicht mehr betreten werden.
Haben Sie 350 Punkte gesammelt, öffnet sich die Schleuse zum grünen Punkt, der links auf dem Bildschirm ist. Nun kann man diesen grünen Punkt erreichen; worauf das nächste Bild erscheint, das blaue Zeichen rechts oben sichtbar wird und man nach links gehen muß.
Der anfangs erwähnte rote Kreis, welcher im Gegensatz zum blauen diagonal gehen kann, versucht sich demselben zu nähern bzw. diesen zu fangen. Wenn das letztere eingetreten ist, ist das Spiel beendet und die erreichte Punktzahl und der Rekord werden ausgedruckt. Dabei muß man beachten, daß der rote Kreis die schwarzen Felder nicht betreten kann.
Beim zweiten Bild, das sich im Aufbau vom ersten unterscheidet, muß man 150 Punkte erreichen, damit sich die Schleuse öffnet. Beim dritten Bild ist der Gang schon geöffnet und Sie brauchen Ihn "nur" zu erreichen. Hier kommt jedoch der rote Punkt ins Spiel, welcher dies sehr erschwert, da das Feld offen ist und man den roten Punkt schlecht einkreisen kann.
Gespielt wird mit Joystick!
Viel Spaß!

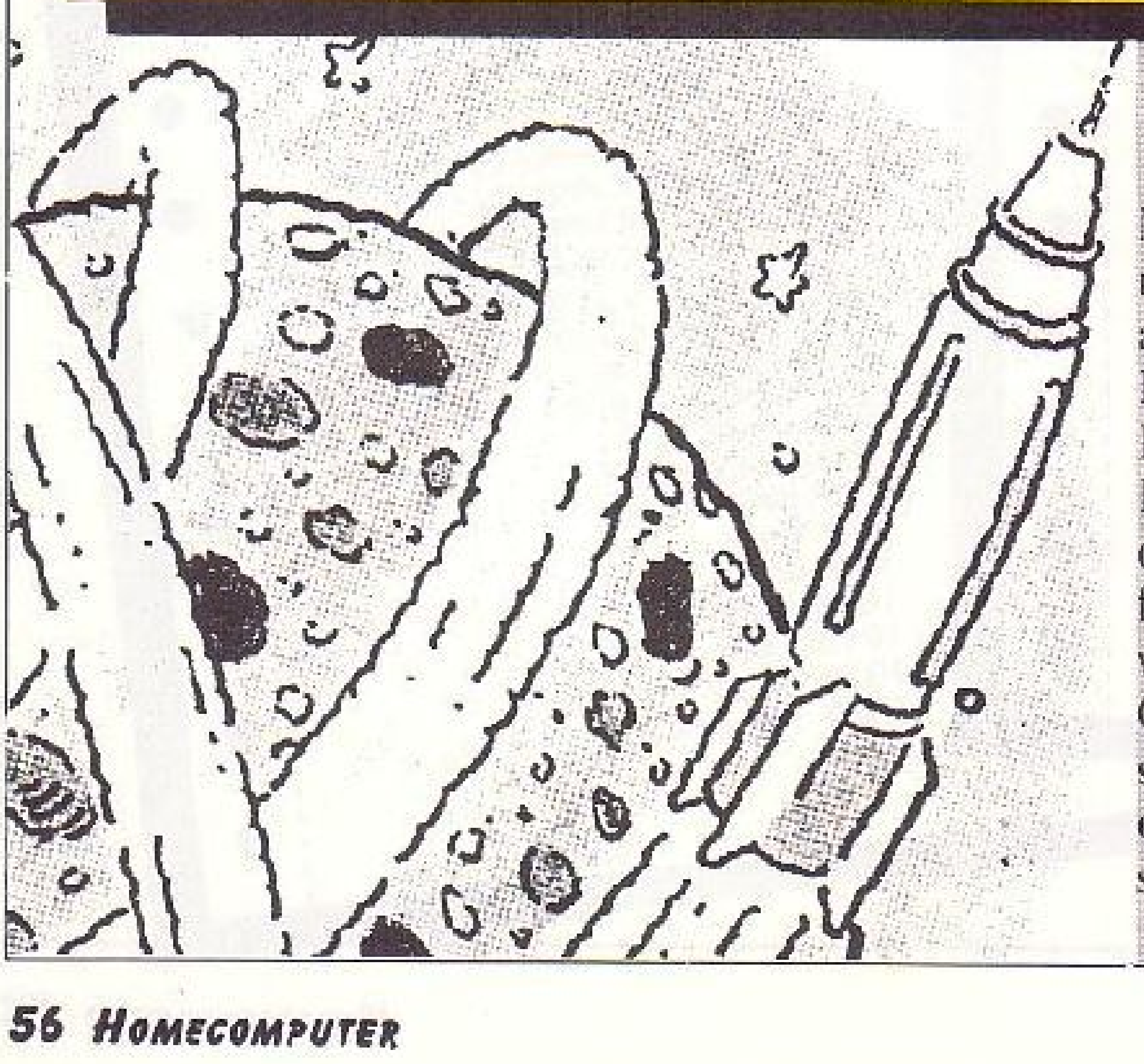
```
100 CALL CLEAR
110 CALL SCREEN(2)
120 CALL CHAR(120,"00183C24243C18")
130 CALL CHAR(128,"0000001")
140 CALL CHAR(136,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
150 CALL CHAR(144,"00003C3C3C3C")
160 CALL CHAR(145,"00003C3C3C3C")
170 CALL CHAR(146,"00003C3C3C3C")
180 CALL CHAR(152,"0018245A5A2418")
190 CALL CHAR(153,"0018245A5A2418")
200 FOR I=2 TO 9
210 CALL COLOR(I,16,2)
220 NEXT I
230 CALL COLOR(12,7,16)
240 CALL COLOR(13,2,16)
250 CALL COLOR(14,16,16)
260 CALL COLOR(15,13,16)
270 CALL COLOR(16,5,16)
280 PRINT TAB(10);"WANDERING":::::::::::
290 CALL SOUND(500,294.0,392,0,494,0)
300 CALL SOUND(250,294,0,392,0,494,0)
310 CALL SOUND(250,392.0.494,0,587,0)
320 CALL SOUND(1000,294,0,349,0,440,0)
330 PRINT :::::::::::
340 FOR I=1 TO 100
350 NEXT I
360 CALL CLEAR
364 E=0
370 IF C<>146 THEN 390
380 E=E+500
390 Z=13
400 S=17
410 D=136
420 M=2
430 A=3
440 F=3
450 G=3
460 P=0
470 Q=250
480 FOR I=3 TO 23 STEP 2
490 CALL HCHAR(I,3,128,29)
500 NEXT I
510 FOR I=3 TO 31 STEP 2
520 CALL VCHAR(4,I,128,19)
530 NEXT I
540 CALL HCHAR(23,2,144)
550 CALL HCHAR(22,3,32)
560 CALL HCHAR(23,4,32)
```

```
570 CALL HCHAR(13,17,152)
580 GOSUB 1110
590 GOSUB 1370
600 GOTO 580
610 CALL CLEAR
620 E=E+P
630 P=0
640 Q=150
650 M=2
660 F=3
670 G=3
680 A=3
690 Z=3
700 S=32
710 FOR I=3 TO 23 STEP 10
720 CALL HCHAR(I,3,128,29)
730 NEXT I
740 FOR I=3 TO 31 STEP 7
750 CALL VCHAR(4,I,128,19)
760 NEXT I
770 FOR I=4 TO 30 STEP 2
780 FOR R=4 TO 22 STEP 2
790 CALL HCHAR(R,I,128)
800 NEXT R
810 NEXT I
820 FOR I=5 TO 29 STEP 2
830 FOR R=5 TO 21 STEP 2
840 CALL HCHAR(R,I,129)
850 NEXT R
860 NEXT I
870 CALL HCHAR(23,2,145)
880 CALL HCHAR(22,3,32)
890 CALL HCHAR(23,4,32)
900 CALL HCHAR(3,32,153)
910 GOSUB 1110
920 GOSUB 1370
930 GOTO 910
940 CALL CLEAR
950 D=32
960 E=E+P+250
970 M=2
980 F=3
990 G=3
1000 A=3
1010 Z=3
1020 S=32
1030 FOR I=3 TO 23
```

```
1040 CALL HCHAR(I,3,136,29)
1050 NEXT I
1060 CALL HCHAR(23,2,146)
1070 CALL HCHAR(3,32,153)
1080 GOSUB 1110
1090 GOSUB 1370
1100 GOTO 1080
1110 CALL JOYST(1,X,Y)
1120 IF (X+Y=0)+(X+Y=8)+(X+Y=-8)THEN 1360
1130 CALL GCHAR(Z-Y/4,S+X/4,C)
1140 IF C=32 THEN 1350
1150 IF C=136 THEN 1190
1160 B=152
1170 P=P+1
1180 GOTO 1200
1190 B=153
1200 CALL GCHAR(Z,S,V)
1210 IF V=153 THEN 1240
1220 N=136
1230 GOTO 1250
1240 N=32
1250 CALL HCHAR(Z,S,N)
1260 Z=Z-Y/4
1270 S=S+X/4
1280 CALL HCHAR(Z,S,B)
1290 IF C=120 THEN 1570
1300 IF P<Q THEN 1360
1310 IF P>Q THEN 1330
1320 CALL HCHAR(23,4,136)
1330 IF C=144 THEN 610
1340 IF C=145 THEN 940
1350 IF C=146 THEN 360
1360 RETURN
1370 IF M>Z THEN 1410
1380 IF M=Z THEN 1420
1390 M=M+1
1400 GOTO 1420
1410 M=M-1
```

```
1420 IF A>S THEN 1460
1430 IF A=S THEN 1470
1440 A=A+1
1450 GOTO 1470
1460 A=A-1
1470 CALL GCHAR(M,A,H)
1480 IF H=32 THEN 1540
1490 CALL HCHAR(F,G,D)
1500 CALL HCHAR(M,A,120)
1510 IF (H=152)+(H=153)THEN 1570
1520 F=M
1530 G=A
1540 M=F
1550 A=G
1560 RETURN
1570 FOR I=1 TO 15
1580 CALL HCHAR(Z,S,136)
1590 FOR L=I*220 TO (I+3)*220 STEP 110
1600 CALL SOUND(-500,L,15-I,4180-L,I)
1610 NEXT L
1620 CALL HCHAR(Z,S,120)
1630 NEXT I
1640 CALL CLEAR
1650 E=E+P
1660 PRINT "            DEINE PUNKTZAHL :";E::
1670 PRINT "DER BISHERIGE REKORD :";U::::::::
1680 IF E<U THEN 1700
1690 U=E
1700 PRINT "WILLLST DU NOCH EINMAL"::
1710 PRINT "          SPIELEN ? (J)"::::
1720 CALL KEY(0,K,ST)
1730 IF ST=0 THEN 1720
1740 IF K=106 THEN 360
1750 CALL CLEAR
1760 FOR I=2 TO 9
1770 CALL COLOR(I,2,2)
1780 NEXT I
1790 PRINT "GESCHRIEBEN VON ROLF HEIKAMP"
1800 END
```

Moonpatrol
für den TI-99/4A Extended Basic



Mit diesem Spiel, welches eigentlich aus 5 einzelnen Spielen besteht, machen Sie eine Expedition auf dem Mond.
Es wurde Ihnen zur Aufgabe gemacht, mit einem Fahrzeug den Mond 3-mal zu umrunden.
Damit dies nicht so einfach zu bewältigen ist, werden Ihnen unterwegs einige Hindernisse und Gefahren begegnen, zu denen wir hier aber nicht mehr verraten wollen.
Gesteuert wird das Mondfahrzeug mit dem Joystick, dessen Funktion in jedem Spiel auf die erforderlichen Fähigkeiten des Fahrzeuges beschränkt sind.

```
10 KE=15 :: KV=30 :: MPC-3 :: HU=-20 :: HH=160
20 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(8)
30 DISPLAY AT(1,10):"MOON-PATROL"
40 DISPLAY AT(5,10):"AUGUST 1983"
50 DISPLAY AT(6,10):"STEFAN FUNK"
60 DISPLAY AT(7,8):"AM WALDGRABEN 6"
70 DISPLAY AT(8,10):"6450 HANAU 9"
80 DISPLAY AT(9,5):"TEL.:(06181)-571227"
90 DISPLAY AT(15,1):"MOECHTEN SIE DIE"
100 DISPLAY AT(16,1):"SPIELANLEITUNG (J:N) ?" :: ACCEPT AT(16,28)BEEP VALIDATE("
NJnj")SIZE(1):AN$
110 IF AN$="N" OR AN$="n" THEN 230
120 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(1,9):"*************" :: DISPLAY AT(2,9):"*MOON-PATR
OL*" :: DISPLAY AT(3,9):"*************"
130 DISPLAY AT(4,9):"**ANLEITUNG**" :: DISPLAY AT(5,9):"*************"
140 DISPLAY AT(7,1):"FAHREN SIE IHRE" :: DISPLAY AT(8,1):"MOON-PATROL-CAR" :: DI
SPLAY AT(9,1):"UM DEN FREMDEN PLANETEN,"
150 DISPLAY AT(10,1):"AUF DEM SIE" :: DISPLAY AT(11,1):"BELANDET SIND," :: DISPL
AY AT(12,1):"UM IHN ZU ERFORSCHEN."
160 DISPLAY AT(13,1):"GEHEN SIE DABEI JEDER" :: DISPLAY AT(14,1):"GEFAHR AUS DEM
 WEG."
170 DISPLAY AT(15,5):"S T E U E R U N G"
180 DISPLAY AT(16,1):"FERNBEDIENUNG NACH OBEN" :: DISPLAY AT(17,1):"SCHUSS NACH
OBEN"
190 DISPLAY AT(19,1):"FERNBEDIENUNG NACH UNTEN" :: DISPLAY AT(20,1):"HUEPFEN"
200 DISPLAY AT(22,1):"AKTIONSKNOFF DRUECKEN" :: DISPLAY AT(23,1):"SCHUSS NACH RE
CHTS;"
210 DISPLAY AT(24,1):"START DES SPIELS"
220 CALL KEY(1,A,B):: IF A<>18 THEN 220
230 RANDOMIZE
240 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL MAGNIFY(4)
250 CALL CHAR(40,"00000000010103177F633FFF0863F7630000000000003FFEOF09CFEFF61CC9E
0C")
260 CALL CHAR(64,"0000C0000020202028FF3F333E333FFF00002810 7C1030101OFFFCCCECCCFC
FF")
270 CALL CHAR(56,"0000000000010804A3002B104707930000000000000004A012C90212:8CEEF
C6")
280 CALL CHAR(60,"00000000000000000000000001010103000000000000000C0000000000000000
80")
290 CALL CHAR(44,"0000000000C000000000000001F3B7EFF00000000000000000000000000FBFCCE
FF")
300 CALL CHAR(48,"0000100804043FFFFFFF7F2444848488000844BE890FCFFFFFFFE24221112
24")
310 CALL CHAR(52,"00000C000000000000000000000000000000000000030FE040000000000000
00")
320 CALL CHAR(136,"003C7EFFFF00DBDB"):: CALL COLOR(14,9,1)
330 CALL CHAR(128,"003C7EFFFF00DBDB")
340 CALL COLOR(2,15,15,13,4,1)
350 FOR I=21 TO 24 :: CALL HCHAR(I,1,45,32):: NEXT I
360 CALL SPRITE(#1,64,16,129,20)
370 CALL SPRITE(#2,44,15,129,70)
380 CALL SPRITE(#3,44,15,127,184)
390 CALL MELODY
400 CALL SOUND(-100,-2,0,110,0):: CALL HCHAR(2,15,136):: CALL SOUND(200,131,30)
410 IF MPC>1 THEN CALL SOUND(-100,-7,0,110,0):: CALL HCHAR(2,17,128):: CALL SOUN
D(200,131,30)
420 IF MPC>2 THEN CALL SOUND(-100,-2,0,110,0):: CALL HCHAR(2,19,128)
430 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I :: CALL SOUND(-500,262,0,330,0,392,0):: CALL PATTER
N(#1,40):: CALL COLOR(#1,7):: FOR I=1 TO 200 :: NEXT I
440 CALL MOTION(#2,0,HU,#3,0,HU):: X=129 :: Y=20
450 GOSUB 480
460 GOSUB 500
470 GOTO 450
480 CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 660
490 RETURN
500 Q=Q+1 :: IF Q=KE THEN GOSUB 650 ELSE IF Q=KV THEN GOSUB 850
510 SCH=SCH+1 :: IF SCH=50 THEN GOSUB 860 ELSE IF SCH=100 THEN 890
520 CALL JOYST(1,A,B):: IF B=-4 THEN 530 ELSE CALL KEY(1,N,M):: IF N=18 THEN 600
 ELSE RETURN
530 CALL SOUND(-300,-5,0):: PZ=PZ+10 :: X=100 :: CALL LOCATE(#1,X,Y)
540 IF NU=0 THEN 580
550 CALL POSITION(#Z,N,M):: IF M<80 THEN 710
560 FOR II=1 TO HH/8 :: GOSUB 670
570 NEXT II :: GOTO 590
580 FOR I=1 TO HH :: NEXT I
590 X=129 :: CALL LOCATE(#1,X,Y):: CALL SOUND(-300,-3,0):: RETURN
600 CALL SOUND(-100,-7,0):: CALL SPRITE(#4,52,5,129,45,0,30):: PZ=PZ-1
610 CALL POSITION(#4,H,W):: IF W<150 THEN GOSUB 480 ELSE 640
620 GOSUB 500
```

```
630 GOTO 610
640 CALL DELSPRITE(#4):: RETURN
650 NU=1 :: Z=INT(2*RND)+1 :: Z=Z+1 :: CALL COLOR(#Z,13):: CALL PATTERN(#Z,48)::
 RETURN
660 IF NU=0 THEN 710 ELSE 700
670 CALL COINC(ALL,C):: IF C=0 THEN RETURN
680 PZ=PZ+INT(PZ/10):: CALL DELSPRITE(#4):: CALL SOUND(-100,131,0,247,0,330,0,-7
,0)
690 FOR I=2 TO 3 :: CALL PATTERN(#I,44):: CALL COLOR(#I,15):: NEXT I :: NU=0 ::
RETURN
700 EE=0 :: FOR I=2 TO 3 :: CALL COINC(#4,#I,100,C):: EE=EE+C :: NEXT I :: IF EE
<0 THEN PZ=PZ+INT(PZ/10):: CALL SOUND(-100,131,0,247,0,330,0,-7,0):: GOTO 730
710 GOSUB 740
720 Q=0 :: HH=160 :: NU=0 :: SCH=0 :: KE=15 :: KV=30 :: HU=-20 :: GOTO 360
730 CALL DELSPRITE(#4):: CALL COLOR(#Z,15):: CALL PATTERN(#Z,44):: Q=0 :: NU=0 :
: GOTO 500
740 FOR I=1 TO 3 :: CALL SOUND(-100,-7,0):: NEXT I :: CALL SOUND(-100,-5,0):: CA
LL SOUND(-100,-7,0):: CALL SOUND(-100,-7,0)
750 CALL HCHAR(2,15,32,6)
760 CALL PATTERN(#1,56):: FOR I=2 TO 4 :: CALL MOTION(#I,0,0):: NEXT I :: FOR P=
1 TO 100 :: NEXT P :: CALL DELSPRITE(#1):: FOR I=1 TO 500 :: NEXT I :: CALL DELS
PRITE(ALL)
770 MPC=MPC-1 :: IF MPC<1 THEN 780 ELSE RETURN
780 CALL SOUND(500,196,0):: CALL SOUND(500,196,0):: CALL SOUND(100,196,0):: CALL
 SOUND(500,196,0)
790 CALL SOUND(500,233,0):: CALL SOUND(100,220,0):: CALL SOUND(250,220,0)
800 CALL SOUND(250,196,0):: CALL SOUND(250,196,0)
810 CALL SOUND(250,185,0):: CALL SOUND(1000,196,0)
820 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(11):: CALL CHARSET :: DISPLAY AT(5,9):"AUSWERTUNG"
830 DISPLAY AT(2,5):"M O O N - P A T R O L" :: DISPLAY AT(12,7):"SIE ERREICHTEN"
 :: DISPLAY AT(15,7):PZ;"PUNKTE"
840 CALL KEY(1,A,B):: IF A=18 THEN RUN ELSE 840
850 NU=0 :: Q=0 :: CALL PATTERN(#Z,44):: CALL COLOR(#Z,15):: RETURN
860 CALL SOUND(500,262,0):: CALL SOUND(500,392,0):: Q=0 :: NU=0 :: PZ=PZ*2 :: KE
=5 :: KV=20 :: HU=-25 :: HH=110 :: CALL MOTION(#2,0,0,#3,0,0)
870 CALL SCREEN(4):: CALL DELSPRITE(#4):: FOR I=1 TO 50 :: NEXT I :: CALL SCREEN
(2)
880 CALL SPRITE(#2,44,15,129,70):: CALL SPRITE(#3,44,15,129,184):: FOR I=1 TO 20
0 :: NEXT I :: CALL MOTION(#2,0,HU,#3,0,HU):: RETURN
890 CALL MOTION(#2,0,0,#3,0,0)
900 CALL DELSPRITE(#4):: FOR I=1 TO 10 :: CALL SOUND(-100,131,0):: CALL SCREEN(4
):: CALL SOUND(-100,262,0):: NEXT I
910 CALL SOUND(500,262,0):: CALL SOUND(500,392,0):: FZ=PZ*2
920 CALL SCREEN(2):: SCH=0 :: NU=0 :: KSCH=0
930 FOR I=2 TO 3 :: CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I :: CALL CHAR(44,"00000000000000
0000006003317800000000000000000000006C0831E00")
940 FOR I=1 TO 100 :: NEXT I :: MSH=INT(10*RND)+1 :: MSH=MSH-40
950 CALL SPRITE(#1,40,7,X,Y):: CALL SPRITE(#2,44,8,129,100):: CALL SPRITE(#3,44,
8,129,190)
960 CALL SOUND(-500,131,0,262,0)
970 CALL MOTION(#2,0,MSH,#3,0,MSH)
980 CALL COINC(ALL,C):: IF C<0 THEN 1060
990 SCH=SCH+1 :: IF SCH=25 THEN 1040 ELSE CALL JOYST(1,A,B):: IF B=-4 THEN 1000
ELSE 980
1000 X=100 :: CALL SOUND(-1000,-6,0):: CALL LOCATE(#1,X,Y):: PZ=PZ+10
1010 FOR I=1 TO 80 :: NEXT I
1020 CALL SOUND(-100,131,0)
1030 X=129 :: CALL LOCATE(#1,X,Y)
1040 KSCH=KSCH+1 :: IF KSCH=25 THEN 1090
1050 SCH=0 :: MSH=INT(10*RND)+1 :: MSH=MSH-40 :: CALL MOTION(#2,0,MSH,#3,0,MSH):
: GOTO 980
1060 FOR I=2 TO 3 :: CALL MOTION(#I,0,0):: NEXT I :: FOR J=1 TO 50 :: NEXT J
1070 FOR I=2 TO 3 :: CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I
1080 CALL CHAR(44,"0000000000000000000001F3B7EFF000000000000000000000000F8FCC
EFF"):: GOTO 710
1090 CALL MOTION(#2,0,0,#3,0,0):: CALL SCREEN(4):: FOR I=1 TO 3 :: FOR S=-3 TO -
1 :: CALL SOUND(-100,S,0):: NEXT S :: NEXT I
1100 FOR I=1 TO 50 :: NEXT I :: CALL SOUND(500,262,0):: CALL SOUND(500,392,0)::
PZ=PZ*2
1110 CALL SCREEN(2)
1120 CALL DELSPRITE(#2):: CALL DELSPRITE(#3)
1130 CALL CHAR(44,"000000000000000000000003F1F0F03000000000000000000000000000
080")
1140 CALL CHAR(108,"000000000000000000070C7FFF3F000000000000000000000FCF0C
FE3F")
1150 SCH=0 :: Q=0 :: D0=20 :: CALTE(#3,108,11,100,180):: CALL SPRITE(#2,44
,2,137,190)
1160 CALL SOUND(-500,131,0,262,0)
1170 CALL MOTION(#3,0,-55,#2,0,-20)
1180 Q=Q+1 :: IF Q=20 THEN GOSUB 1290
```

```
1190 DD=DD+1 :: IF DD=20 THEN CALL SPRITE(#3,108,11,100,180,0,-55)
1200 CALL POSITION(#2,K,L):: IF L<30 AND K>15 THEN 1310
1210 CALL JOYST(1,A,B):: IF B=-4 THEN 1310
1220 X=100 :: CALL LOCATE(#1,X,Y):: CALL SOUND(-500,-6,0)
1230 PZ=PZ+10 :: FOR I=1 TO 20 :: CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 1310
1240 NEXT I
1250 X=129 :: CALL LOCATE(#1,X,Y):: CALL SOUND(-500,131,0):: GOTO 1180
1260 PZ=PZ-1 :: CALL SPRITE(#4,60,14,100,20):: CALL SOUND(-100,-7,0,131,0):: CAL
L POSITION(#3,K,L):: IF L<80 THEN 1270 ELSE 1280
1270 CALL DELSPRITE(#4):: CALL DELSPRITE(#3):: CALL SOUND(-100,-7,0,1480,0,220,0
,622,0):: DD=0 :: PZ=PZ+500 :: GOTO 1180
1280 CALL SOUND(-100,-1,0):: CALL DELSPRITE(#4):: GOTO 1180
1290 SCH=SCH+1 :: IF SCH=5 THEN 1330 ELSE NM=INT(100*RND)+1 :: NM=NM+90 :: CALL
SOUND(-100,-1,0,262,0)
1300 CALL SPRITE(#2,44,2,137,NM,0,-25):: RETURN
1310 CALL MOTION(#2,0,0,#3,0,0):: CALL DELSPRITE(#4):: CALL DELSPRITE(#2):: X=14
0 :: CALL LOCATE(#1,X,Y):: X=129
1320 CALL SOUND(-100,-7,0,131,0,220,0,110,0):: GOTO 1080
1330 CALL MOTION(#2,0,0,#3,0,0):: CALL SCREEN(4):: FOR I=1 TO 5 :: CALL SOUND(-1
00,131,0):: CALL SOUND(-100,262,0):: NEXT I
1340 CALL SCREEN(2):: FOR J=1 TO 50 :: NEXT J :: PZ=PZ*2 :: CALL SOUND(500,262,0
):: CALL SOUND(500,392,0)
1350 FOR I=2 TO 4 :: CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I
1360 CALL CHAR(44,"0000000000000000000C000000C61610C000000C00000000000000000030868
630")
1370 CALL SPRITE(#2,44,8,127,1)
1380 CALL SPRITE(#3,44,6,127,80)
1390 CALL SPRITE(#4,44,5,129,170)
1400 CALL SOUND(-500,262,0,131,0)
1410 SCH=0 :: Q=0
1420 FOR I=1 TO 100 :: NEXT I :: FOR I=2 TO 4 :: CALL MOTION(#I,0,-30):: NEXT I
1430 CALL JOYST(1,A,B):: IF B=-4 THEN 1470
1440 Q=Q+1 :: IF Q=5 THEN GOSUB 1500
1450 CALL COINC(ALL,C):: IF C=-1 THEN 1510
1460 CALL JOYST(1,A,B):: IF B=-4 THEN 1470 ELSE 1440
1470 X=100 :: CALL SOUND(-500,-6,0):: CALL LOCATE(#1,X,Y)
1480 PZ=PZ+10 :: FOR I=1 TO 75 :: NEXT I
1490 X=129 :: CALL SOUND(-500,-3,0):: CALL LOCATE(#1,X,Y):: GOTO 1440
1500 MSH=INT(10*RND)+1 :: MSH=MSH-35 :: CALL MOTION(#2,0,MSH,#3,0,MSH,#4,0,MSH):
: Q=0 :: SCH=SCH+15 :: IF SCH=1 THEN 1520 ELSE RETURN
1510 CALL MOTION(#2,0,0,#3,0,0,#4,0,0):: CALL SOUND(-100,-7,0,262,0):: FOR I=2 T
O 4 :: CALL DELSPRITE(#I):: NEXT I :: GOTO 1080
1520 FOR I=2 TO 4 :: CALL MOTION(#I,0,0):: NEXT I :: CALL SCREEN(4):: FOR I=1 TO
 5 :: CALL SOUND(-100,131,0):: CALL SOUND(-100,262,0):: CALL SOUND(-100,523,0)::
 NEXT I
1530 FOR J=1 TO 50 :: NEXT J :: PZ=PZ*2 :: CALL SOUND(500,262,0):: CALL SOUND(50
0,392,0)
1540 CALL SCREEN(2)
1550 FOR S=2 TO 4 :: CALL DELSPRITE(#S):: NEXT S
1560 CALL SPRITE(#2,64,8,129,192,0,-10)
1570 CALL POSITION(#2,X,Y):: CALL SOUND(-300,-1,0,131,0,220,0):: IF Y>30 THEN 15
70
1580 CALL SOUND(-500,131,0,262,0,523,0):: CALL MOTION(#2,0,0):: FOR I=1 TO 300 :
: NEXT I
1590 CALL SOUND(250,262,0,330,0)
1600 CALL SOUND(250,294,0,349,0)
1610 CALL SOUND(500,330,0,392,0)
1620 CALL SOUND(500,262,0,330,0)
1630 CALL SOUND(500,349,0,440,0)
1640 CALL SOUND(1000,330,0,392,0)
1650 FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: CALL HCHAR(2,15,32,6)
1660 MPC=MPC+1 :: IF MPC>3 THEN MPC=3
1670 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CHAR(44,"000000000000000000000000001F3B7EFF0000000
0000000000000C00F8FCCEFF"):: GOTO 720
1680 SUB MELODY
1690 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I
1700 FOR MEL=1 TO 3
1710 CALL SOUND(200,130,0,-1,10)
1720 CALL SOUND(200,130,0,-1,10)
1730 CALL SOUND(200,195,0,-1,10)
1740 CALL SOUND(100,130,0,-1,10)
1750 CALL SOUND(250,130,0,-1,10)
1760 CALL SOUND(100,130,0,-1,10)
1770 CALL SOUND(250,130,0,-1,10)
1780 CALL SOUND(200,195,0,-1,10)
1790 CALL SOUND(200,195,0,-1,10)
1800 NEXT MEL
1810 CALL SOUND(200,130,0,-1,10)
1820 FOR I=1 TO 300 :: NEXT I
1830 SUBEND
```

KLEINANZEIGEN

BIETE AN SOFTWARE

● COMPUTER-CASSETTEN ●
10er Pack BASF-Band LHD mit Boxen. Etiketten und Einlegern C 10 nur 15 DM, C 20 nur 16 DM
● CASSETTEN-AUFKLEBER ●
100 St. auf Lochstreifen 5 DM
120 St. auf A4-Druckbögen 7 DM
Christomenia-Cassettenstudio
Postf. 3584 Zwesten, **05626/281**
Versand per Rechnung ab 20 DM

ZX-81 Verkaufe Superprogramme! Alles Originalkassetten: Froggy ● Scramble ● Flugsimulation ● Mazogs ● 3D-Defender ● usw. Forth + Handbuch Koschinsky, 1 Berlin, ☎**030/876558**

● **SPECTRUM DRAGON 32** ●
● Englische Software zum ●
● günstigen Preis. Info gegen ●
● Freiumschlag von ADS, Waldstraße ●
● 50A, 6057 Dietzenbach 2 ●

● Umfangreiche Hard- und Software ●
VC-20, C-64, ZX-81, etc. Liste kostenlos Goos, Odenwaldring 7, 6146 Alsbach 2,
☎**06257/4956**

VC-20 ● Prg.Tausch&Verk. ● T.Miebach, Mecklenburgerstraße 4, ● 5250 Engelsk.

VC-20 SUPERSOFTWAREANGEBOT VC-20
10 Progr. auf Cass. nur 20,- DM (Centipede, Scramble, Schach usw.) Info 1,- DM, C. Endewardt, Braune-Hirsch-Straße 2, 3114 Wrestedt 3

★ **VC-20 Software,** ☎**040/7927837** ★

Nur die VC-20 Grundversion ???
Trotzdem Flugsimulator, Scramble, Pac-Man, Frogger, Crazy-Kong u.a. Jedes Programm nur 2 (Zwei!) DM Alle Programme in Maschinensprache! Info gegen 80 Pf. **Achtung! Neue Adresse:** A. Gauger, Adenauerstraße 4, 7505 Ettlingen. Auch Tausch!

Zorgons Revenge u. Xenon I v. IJK f. Oric I je DM 36,- (siehe Reviews HC 3/84) **Alic Atac** v. Ultimate nur DM 25,- f. ZX Spec. Computer-Store, Herzebrockerstraße 46, 4830 Gütersloh 1, ☎**05241/27737**
Händleranfragen erwünscht!!!

TI-99/4A TI-99/4A TI-99/4A TI-99/4A
Super PGM's für den
TI-99/4A
Axel Zillner, A-5700 Zell am See, Loferer Bundesstraße 10

TI-99/4A Superprogramme u.a. Welt Listingbücher, TI-99 Service An der Weide 21, 3160 Lehrte, ☎**05132/50314** (Info gegen Rückporto)

Commodore 64 ca. 250 Programme günstig zu verkaufen. Info gegen 1,- DM in Briefmarken bei M. Hellwig, Postfach 1602, 4700 Hamm 1

Commodore 64: Programme aus jedem Gebiet: Speziell Arcade-Spiele und Unterhaltung. Auch User-Prog. demnächst Zaxxon; Gratisinfo: A. Schladitz, Fillnitzer Weg 33a, 1000 Berlin 20

★ ★ ★ **Das Superangebot** ★ ★ ★
Commodore 64 Programme auf Diskette u. Kassette ab 0,50 DM. Liste gegen 1,00 in Briefmarken bei:
Ralf Jouy, Krefelder Straße 66
5000 Köln 1, ☎**725336**

Verkaufe **40 super Programme** für nur 100,- DM. ☎**0951/27769,** 17 – 18 Uhr

---

● **CBM 64** ● z. T. Gratis Int. Softw. ● ● Tausch + Verkauf, Info gratis bei M. Weber, Altweg 20, CH-8905 Arni

---

Suchen Sie schnelle Action-Spiele (MC), gute Adventures? Wenn Sie einen **VC-20, Commodore 64,** oder **ZX Spectrum** besitzen, fordern Sie noch heute unsere aktuelle Info an. Postkarte genügt. Rothfuss KG, Güntterstraße 45, 7142 Marbach

---

100 Programme CB 64 für 60,00 DM wegen Hobbyaufgabe zu verkaufen ☎**0231-82 58 26**

ACHTUNG VC-20/64 !!
Wir haben **alles für Ihren Computer! Über 900 Programme aus allen** Bereichen **schon ab..0,50 ..1,-..1,90..DM! (Kein Schund!!)** Komplette **Programmpakete schon ab 3,- DM..5,-DM..8,-DM** und und und !(Spitze) Z.B. **Programmgeneratoren..Statistik** und **Anwenderprogramme, Arcadespiele, Adventures..und..und..und .!** Fordern Sie **heute noch** unseren **neuesten Katalog** mit vielen **Tips und Tricks, Infotafeln und Übersichten an! (Gratis!) Es lohnt sich!!** Werbekassette beachten!!) Aus unserem Angebot! **PRO. TEXT 64** die wohl einzigste Textverarbeitung in **Maschinensprache, Randausgleich und und und unter 10,- DM!! PRO. CALC** die **Tabellenkalkulation mit Profileistung..Buchhaltung..Lagerhaltung..-..Diskettenhilfen ..Assemblerpakete..elektronische Wörterbuch..SUPER SPIELE!** Fordern Sie heute noch unseren Katalog **mit Werbekassette an.**
ACHTUNG TI-99/4A!!
Ein **umfangreicher Katalog** mit vielen **Tips, Tricks und Programmbeschreibungen wartet auch auf Sie!** Und natürlich auch hier **SUPERPREISE!! (Werbekassette beachten!!) TESTEN SIE UNSER ANGEBOT** und die Qualität unserer Software! Für **nur 2,- DM in Briefmarken** (oder Münze) senden wir Ihnen unseren neuesten Katalog **(mit vielen Tips und Tricks..Infotafeln..)** und unsere **Werbekassette randvoll mit erstklassigen Programmen, Utilities, Anwenderprogramme, Arcade, Adventure und und und!!** Schreiben Sie heute noch an **S + SOFT,** J. Schlüter, Schottelkamp 23a, 4620 Castrop Rauxel 9 **(Es lohnt sich)**

■ **Commodore 64:** Katalog 1,- ■
■ Krazy Kong 28,- ■
■ Scramble 28,- ■
■ Frogger 28,- ■
■ Puc Man 28,- ■
■ BINA, Heisterweg 6, 2382 Kropp ■

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ Brandneu für den **ZX Spectrum** ■
■ B R A I N – Computermagazin ■
■ auf Kassette mit Tips, Tricks, Informationen, Programmen etc. f. 16/48 ■
■ Info geg. Rückporto von Künz, ■
■ Winklerstraße 38, 5600 Wuppertal 2 ■
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

VC-20 Software 8K und 3K Spielprogramme etc. ☎**07161/813247**

TI-99/4A Superspiele in TI-Basic. Sehr preiswert. Info gegen DM 0,50, O. Vaross, Grüner Weg 5, 3506 Helsa 2

CBM 64 Supersoftware aus allen Bereichen. Kleinste Preise, riesiges Angebot. Info 1,10 DM
Robert Steinhaus, Altonrathstraße 10, 4600 Dortmund 70

ZX-81 Interessantes Software Angebot, also fordert die Liste bei Dirk Wylezol, Am Mühlbachbogen 41b, 8052 Moosburg/Isar

---

■ ■ ■ **VC-20 Software** ■ ■ ■
Absolute Spitzenprogramme. Fr. Kutheil, Herm.-Simon-Straße 4, 7890 Tiengen

---

Supersoftware für TI-99/4A!! Z. B.:
Todesstern (Ext.) 20,- DM
Spionage (TI) 5,- DM
Über 80 Progr. lieferbar! Alle Progr. für nur 180,- Liste m. Progr. bei S. Verhaaren, Rinshorsterstraße 309, 4300 Essen 11, gegen Rückporto

---

■ 50 sehr gute Spielprogramme ■
■ mit Urheberrecht original aus ■
■ England, zusammen nur 89,- DM ■
■ für **VC-20■ZX-81■BBC■ATARI** ■
■ **ORIC■DRAGON■APPLE■SPECTRUM** ■
■ MICRO COMPUTING, Domstraße 91, ■
■ 5000 Köln 1, ☎**0221/125200** ■

■**VC-64**★Super★Software★Verkauf+■
■Tausch★ab1,-DM!Liste 80Pf.A.Paulkner,■
■ Krofdorferstraße 172, 6300 Gießen, ■
■ Schnelle Bearbeitung! ■

●**TI-99/4A**● Extended Basic ●**TI-99/4A**●
● Arcadespiele aus der USA ●
● z. B. Crazy Koala, Asteroids ●
● 10 Progr. nach Ihrer Wahl 50,- DM ●
● Info gegen (Rückp.) von D. Kabs, ●
●Nachtigallenweg 50, 2070 Ahrensburg●
● eventuell auch Tausch möglich ●

CBM 64: TOP-Spiele aus England, z. B. Crazy Kong, Frogger, Panic – 35 DM – Info gegen Freiumschlag, MCS, Fidder-Lung-Weg 5, 2000 Hamburg 73

ZX 81 Programme zur Konstruktion von Schränken u. Schrankwänden, Cassette 20,- DM Schein/Scheck an Olaf Ballmann, Montessoriweg 22, 4400 Münster

---

Tausche und verkaufe **C-64 Software** Hannis Günther, Schulteßdamm 32, 2000 Hamburg 65, ☎**040/5366818**

TI-99: Spannende Aktionsspiele in TI/Ext.-Basic, kein Massenramsch, sondern wenige, ausgefeilte Programme. Info bei C. Taube, Dingelstedtwall 16, 3260 Rinteln, ☎**05751/42913**

CBM 64 ● Software & Hardware
VC-20 ● Riesenauswahl !!
ZX-81 ● Spitzenpreise !!
TI-99 ● Rückgaberecht !!
ATARI ● Teilzahlung !!
APPLE ● Info anfordern bei:
Postlager C27297-C ● Computer
3000 HANNOVER 1 ● angeben!

Suchen Sie ★ ★**VC-20**★ ★ **Programme?** Bei **uns** finden **Sie** die **besten** am **billigsten.** ● ● ● ● ● ● ● INFO **gratis** gegen Freiumschlag. H.-J. Speck, Epernayerstraße 14, 7505 Ettlingen

---

● ● ● ● ● **C-64 Software** ● ● ● ● ●
Games, Utilities etc. ab 50 Pf. bis 5,- DM ● Liste gegen Rückporto von G. Tauster, Dachtelstr. 39, 7406 Mössingen

---

Biete Software für **VC-20, C-64, ZX-81** (Info gegen Rückporto) M. Grabenstein, Uhmstraße 12, 2350 Neumünster

---

● ● ● ● ● **ZX-Spectrum** ● ● ● ● ●
180 Prg. von J. Olbing, Am Sohlbaum 4, 4358 Haltern 6, Softwareliste + Gratisprg. gegen 50 Pf. Briefmarken

---

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ **Die neueste Software direkt** ■
■ **aus USA!** Liste gegen **3,- DM in** ■
■ **Briefmarken bei American Soft, post** ■
■ **lagernd 98815A, 23 Kiel 1,**■**2400PRG** ■
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

■ **CBM 64!** Zeichens. ohne RAM ■
■ Beschr. (Uml., Franz., Ital., ■
■ Span., Mathesymb.) je DM 15,- ■
■ Vokabelprogr. (Grundwortsch.) ■
■ Engl., Franz., & Latein je DM 20,- ■
■ NN oder Scheck ☎**09091/1390** ■
■ P. Kneller, 8851 Fünfstetten ■

■ **CBM 64** – Französischkurs ★ (3x ■
C 60) 49,- DM; Rechtschreib ■
■ Training (Joystick) 39,- DM; Latein nachh. (2 x C 60) 39,- DM & ■
■ Wortsch. für die Reise (5- ■
Spr. Dt-Engl-Fr-It-Span.) ★ (2 x ■
■ C 60) 49,- DM; ★ Mit Sprachcas. ■
NN oder Scheck ☎**09091/1390** ■
■ P. Kneller, 8851 Fünfstetten ■

★ ★ ★ ★ **Österreich** ★ ★ ★ ★
– – – – – **Atari 400/600/800/XL** – – – – –
Riesenauswahl – Spiele – Software – Wien ☎**0222/7228225** (Abends)

VC-64 TOP-Programme!! Nur das beste!! Info 80 Pfennig, A. Suppeck, Am Hang 24 a, 2313 Raisdorf

---

Wir haben zwar nicht die meisten, aber dafür die besten **CBM 64** Programme – und dann noch super billig – Info gratis nur Disk Postlagerkarte 098858A, 23 Kiel 1

VC-20 Verkaufe meine Software! 150 TOP Programme + Sensoren (Ton, Temp) NP 700 für 100 DM an M. Holzmann, Gerichtsstr. 79, 4250 Bottrop

---

Commodore 64, Supersoftware aus den USA, alle in Maschinensprache und größtenteils in 3D, umfangreiche Liste gegen 2,- DM Porto anfordern bei Postlagernummer 0073380, 1000 Berlin 47

C-64 Bundesligaprog. auf Kassette nur 10,- DM, K. Poburski, Irisweg 3, 7407 Rottenburg 5
Noch viele andere Programme!!!

Deutsche Programme für **Spectrum.** Friedrich Neuper, Leuchtenbergerstr. 1, 8473 Pfreimd, kostenloses Info

C-64 Software Basic- und Maschinenprogramme, Erweiterungen. Liste 2,- DM PRG. 1,- DM – 100,- DM ☎09665/640

★ **TI-99/4A** ★ Super **3D-Spiele!** z. B. **THE DARK LEGION** mit echter Supergrafik! Datei! Adventure! **Action!** Schon ab 1,- DM! Info 1,- DM C. Wurzer, Grüntenweg 11, 85 Nürnberg 50

● ● **COMMODORE 64 SOFTWARE!** ● ●
● Programme ab DM 3,-Cass. und Disk ●
● Liste gegen 80 Pf. von J. KRIESE, ●
● Oldenderfer Str. 23, 4802 Halle ●
● ● **ÜBER 200 SPITZEN-PROG.** ● ●

Die Supersoftware für den TI-99/4A
Z.B.: **DONKEY KONG (EXT.) 10,-**
oder Q-BERT (EXT.) 7,-
Auch **Sonderangebot!** Z.B.: **Alle 81 Progr.** für **nur 70,-!!** In **TI u. Ext.** Info gegen RP bei S. Verhaarer, Ripshorster 309, 4300 Essen 11

★★★★ **DATENKASSETTEN** ★★★★
Die einfachste, schnellste und übersichtlichste Art Programme auf Kassette abzuspeichern haben Sie, wenn Sie für jedes Programm eine seperate Kassette benutzen. Die Größe sollte der Länge des Programmes angepaßt werden. Z.B. beim C-64=12k ca. 4 Min. Ideal also eine C 10 Kassette (2x5 Min). Zu teuer? Nicht bei unseren Preisen. Bei Abnahme von mind. 10 Stck./Sorte
● ● C 10 = 1,50 per Stück ● ●
● ● C-20 = 1,60 per Stück ● ●
● ● C-30 = 1,70 per Stück ● ●
Bestellungen < 30 DM + 3 DM f. Porto Zahlung V-Scheck o. auf Rechnung A. Jensen, Fahrenkrön 49, 2 Hamburg 71
Tag + Nacht ☎0 040/641 19 21

C-64 10 Prog. Ihrer Wahl (Aus 200) 10,- und Forto 2,50 DM ☎04967/1201

VC-20 VC-20 ACHTUNG VC-20 VC-20 Defender, Frogger, Puc Man, ...alles für 6V? Ja! Für nur 2,- DM pro Programm Info gegen Rückporto: Matthias Gärtner, Schwarzwaldring 49, 7505 Ettlingen 4

Verkaufe für **ZX-Spectrum** Org.-Spiele, Z.B. Pac Man, 3D-Tunnel, Manic Miner usw. Info kostenlos. H. Novak, Egerländerp. 19, 6053 Obertshausen

VC-20!! 45 Programme für **VC-20 nur 25,- DM. ☎0821/811631**
Suche VC-64-Software

SUCHE SOFTWARE

Suche Motorsportprogramme CBM 64 Auswertung SLALOM, RALLEY und TURNIER ☎0231/82 58 26

Suche f. **TI-99/4A** Modul Schachm. Datenverw. Musicmaker. Meyer, Salzburgerstr. 1, 3 Hannover 81. ☎0511/836940

Softwarehaus übernimmt kostenlos Programme in Softwarekatalog. INFO: Gegen RP bei SW-Plagens, Am Burgweg 8, 6251 Holzheim

Suche Software für **C-64**. B. - E. Ronig, Bayernstraße 101, 4200 Oberhausen 11

Suche für TI-99/4A Extended-Basic Modul ☎089/803499

BIETE AN HARDWARE

VC-64-Eprom-Modulpl. für 8 KB Preis DM 30,- ☎02333/80202

Reset-Taster VC-20/64 Einbau ohne Lötarbeiten DM 10,- ☎02333/80202

TI-99/4A, 5 Mon. +ExB. + Joystick + Rec.Kabel+dt.Bücher+Softw. 500,- DM Exp.Box, 2 Mon. UNBENUTZT 450,- DM ☎06831/63020 oder 06831/86630

TI-99/4A+Ext.Basic+Orig.TI-Rec.+Kabel+Joyst.+Frog.+Invaders-Mod.+Bücher **VB 850,- DM**, Dieter Hingst, Zu den Wiesen 26, 5000 Köln 90 ☎62178

Verk.VC-20+3K+8K+16K+Masch.-Spr.+Sanyo Monitor + 100 PGM + Datasette für DM 800,- P. Nötzel, ☎0212276640

TI-99/4A + Ext.Basic +Joysticks + Rec. Kabel + 15 Spiele. VP 300,- DM ☎06202/12129

TI-99/4A orig. Verp. + 10 Mon. Garantie + Rec.Kabel + 5 Spiele auf Cassette + Anwenderbuch VB 500 DM. ☎02058/8321 Auch Rec.Kabel allein 25,- DM

VC 1520 Color Printer-Plotter, neu-ungebraucht, wegen Systemwechsel abzugeben, Preis: 320,- DM W. Sell, Berlinerstr. 10, ☎0642141284

★ **TI-99/4A★Hardware★TI-99/4A** ★
★ Nutzen Sie ab SOFORT alle ★
★ ATARI-JOYSTICKS für Ihren ★
★ **TI-99/4A und TI-99/4!** ★
★ Die JOYSTICKBOX macht es möglich ★
★ **Kein Import!! Einzelanfertigung** ★
★ Versand: 10 Tg. nach Bestellung ★
★ DM 50,- (Schein) an: R. SCHMITZ, ★
★ ASTERNSTRASSE 5, 4700 HAMM 5 ★
★★★★★★★★★★★★★★

Verk. kompl.: **TI-99/4A**, Peribox, Laufwerk, RS232, Joyst., Exb. Module, Software + Kassettenrek. Kabel Preis VS ☎07022/59852 von 19-20 Uhr

TI-99/4A + Ext.Basic + dt. Handbuch + Sprachsynth. + Parsec + Datenverw. + Statist. + Basiclernk. + MARKET SP + Joys. + Kabel + Literat. + 20 Prog. für VB 680,- DM O. Hager, ☎02195/2840

ZX-81 64K + Tastatur + Printer + HRG + Centronics-Interface + Q-Save DM 600,- F. van Ackeren, 4240 Emmerich, Verbindungstraße 24, Teile auch einzeln! Preis: VB

● Mein neuwertiger **TI-99/4A** will ●
● einen neuen Freund! Dabei sind: ●
● Recorder&Kabel&Ex-Basic&Module ●
● &Programme&2 Bücher&Lernkass. ●
● Preis VB aber alles auch einzeln ●
● Bei C. Denzing, Kaulbachweg 8, ●
● 7 Stuttgart 1, Auch Apple II Soltw.! ●

● Umfangreiche Hard- und Software ●
VC-20, C-64, ZX-81, etc. Liste kostenlos. Goos Odenwaldring 7 6146 Alsbach 2. ☎06257/4956

● **DRUCKEN mit Spectrum + VC-64!** ●
● Grafikfähige Centr. Schnittst. ●
● (Software im Eprom) **nur DM 148,-** ●
● kpl. mit 80-Zeichen Grafik- ●
● Drucker ab DM 675,- Info "HC-3" ●
● anf. **DORSCH-elektr., Hauptstr. 23,** ●
● **8501 Eckental 2, ☎09126/7419** ●
● **Händleranfragen willkommen!** ●

VC-20/64 SUPERANGEBOTE VC-20/64

VC-20 3-fach Moduladapter	85 DM
VC-20 8K RAM Erweit.m.Sch.	120 DM
VC-20 40/80 Zeichenkarte	249 DM
VC-20 SUPER TOOL MODUL	119 DM
VC-64 SUPER TOOL MODUL	129 DM

Schnell-Save + Programmier-Modul mit 25 neuen Basicbefehlen und 10 x schnell. Kassette. Floppyzeit

VC-64 Epromkarte	55 DM
VC-64 2-fach Moduladapter	89 DM
VC-64 80 Zeichenkarte	269 DM
VC-20/64 Mithörverstärker	24 DM
VC-20/64 Resettaster	9 DM
VC-20/64 Recorderinterface	55 DM
VC-20/64 Pilotjoystick	44 DM
VC-20/64 PIO IN/OUT Modul	84 DM
VC-20/64 Epromprogrammier.	175 DM
VC-20/64 Dauerschuß-Interf.	36 DM
VC-20/64 Staubschutzhauben	29 DM

Stecker, Paddle, Bausätze usw.
VC-20/64 Superspiele ab 3 DM
Neues Spitzeninfo 2 DM in Briefmarken, Bestellung nur per Nachnahme. M.JKRA, Rotdornweg 15, 1 Berlin 45

ELEKTRONIK-BAUTEILELISTE- mit **SUPERPREISEN!!** geg. 0,80 DM Rückp. **Commodore C64** Teilzahlungspr. mon.77,-DM **Commodore EXecutive 64** Teilz.Pr.mon. 249,-DM, näheres bei Elektronik Versand, Haselgraben 17, 7917 Vöhringen

● **DRUCKEN mit Spectrum + VC-64** ●
● Grafikfähige Centr. Schnittst. ●
● (Software im Eprom) **nur DM 148,-** ●
● kpl. mit 80-Zeichen Grafik- ●
● Drucker ab DM 675,- Info "HC-3" ●
● anf. **DORSCH elektr.,Hauptstr. 23,** ●
● **8501 Eckental 2, ☎09126/7419** ●
● **Händleranfragen willkommen!** ●

★ **ZX-Spectrum ZX-81 VC-20 Hardware**
★ Zubehör zum Selbstbau zu günstigen Preisen. Info mit Freiumschlag anfordern: Bates,
★★★★ Nordring 60, 662 Völklingen

Quickshot II (Joystick)	DM 34,50
Disketten 5,25" 1S/1D	DM 4,30

Dofine – Pf 1415 – 4790 Paderborn

Verkaufe MJS 21-50, 2 BS, 4 Floppy-LW, CPU 128KB, Printer, Bandstation incl. Software EOL Unternehmensberatung ☎08093/4941

Verkaufe ZX-81 + 16KB RAM für 130,- ☎040/7927837 ab 15.00 Uhr

TI-99/4A Internes Diskettenlaufwerk DM 599,- + 2 Joysticks DM 55,- + Tombstone City DM 33,- zu verkaufen ☎0561/472798

TI-99/4A Recorderkabel DM 30,- Adapter zum Anschluß von Atari und ähnlichen Joysticks DM 30,- Super Joystick DM 55,- Paar DM 98,- Joystick Verl. Kabel 2m DM 28,- 4m DM 36,- Geyer Automatentechnik, ☎06181 025598, Karlsbaderstr. 4, 6450 Hanau

TI-99/4A 2 Monate alt + 3 Module + Rec.-Kabel, Lehrbuch, Joysticks, 2 Cassetten, VB 450 DM oder Tausch gegen **VC-64** ☎040/5225230 ab 19 Uhr

VC-20 + Zubehör ☎06752/5694

APPLE-Plat. m. versch. Baut. zu verk. ☎02742/6101 (15-16 Uhr)

TI-99/4A I Ext.Basic I Rec.+3Bücher+Prg. INFO bei J. Kemmerling ☎06861/6222

SUCHE HARDWARE

Suche für **TI-99:** Ex-Basic, Adventure- und Spielmodule, Diskettenlaufwerk J. Rörner, ☎0611/6665766

TI-99/4A! Suche Ext. Basic, Mini-memory, Schach, Adventure Mod. und andere Module ● D. Ehrenschwender ● Saturnweg 1 ● 8500 Nürnberg 50 ●

Suche günstig Datasette für **C-64** auch Joystick und Paddles, Melanie Thomas, 5909 Burbach 6, Hickengrundstraße 41, ☎02736/3388

Suche Floppy 1541 ☎058415928

TI-99/4A Orig. RS232-Karte, Buchungsjournal, Mini Memory Modul ☎07151/43538

TI-99/4A Suche Mod. Ext. Basic Joerg Keim, Kasseler Straße 40, 3505 Gudensberg

Suche **TI-Extended Basic** Modul. Uwe Plennig, Ruwerweg 11, 4047 Dormagen, ☎02106/60638

TI-99/4A: ● ● Suche dringend ● ● Ex. Basic Modu +Handbuch+Peribox +Floppy+Controler+Handb.+Sprachsir.+Joystick, Wolfram Franke, Friedhofsweg 1, 5412 Ransbach-B. 1 ☎02623/2987

Suche Ext. Basic **TI-99/4A** ☎02324/24723 nach 19 Uhr

TI-99/4A Suche Ext. Basic Modul Zahle bis zu 170 DM, an S. Schäfer Rosenweg 4, 6274 Hünstetten 3

DRINGEND!! Schüler sucht billige Speichererw. + Assembler für **TI-99** Softwaretausch!!! ☎02238/14281

Suche für **VC-20** Floppy-Laufwerk Dieter Jahn, Vorsteher-Ruststraße 15, 3163 Sehnde 1, ☎05138/3279

Suche Ext. Basic+Joysticks für **TI-99/4A** dringend! ☎0931/709342

TI-99/4A: Ext.Basic + Handbuch W. Schmitz, ☎02101/49541 ab 19 Uhr

TI-99/4A Suche dringend Extended Basic und Programme auf Kassette. Angebote bitte an A. Arnoul, 6078 Neu-Isenburg, Luisenstraße 5, ☎06102/21009

TI-99/4A Suche Extended Basic ☎06181/491379 nach 19 Uhr

KLEINANZEIGEN

TI-99 Peri-Box, 32KRAM, Floppy in -oder extern, Module gesucht. Ahrens, Peiner Weg 33, 3167 Burgdorf

Für TI-99/4A Ex. Basic (K.Disc) Angebot an C. Traugott, Humboldstraße 130, 8500 Nürnberg 40

TAUSCH

■ Tausche **VC-64** Programme CH Wöhler, Moritzstraße 70, 4300 Essen 1. INFO gegen Rückporto/Resetmodul 10,- DM ■

C-64: Tausche Spiele!! ☎**06021/74704** ab 18 Uhr

● ● Tausche **ZX-SPECTRUM** Software ● ● ● Superprogramme vorhanden. Liste an Bo Hein, Ippendorfer Weg 13, 5300 Bonn

VC-64, Colour-Genie Progr. Tausch Altwicker, Leharstr. 5, 7000 Stuttgart 1

Tausche TI-99 Software ☎**0561/36600**

TI-99/4A: Tausche + verkaufe **236** Programme. Info 80 Pf. Dieter Laabs. Paul-Gerhardt-R. 31A, 1000 Berlin 20

Spectrum-User Club nimmt wieder Mitglieder auf! Monatl. Clubinfo, Supersoftware, Problemhilfe, Tips. Weitere Infos von: Spectrum Fool, Postfach, 3130 Lüchow

VC-20/Apple Prg. Tausch/Verk. Liste an KMS, A-8572 Bärnbach, Dachgasse 18

KONTAKTE

★ **SINCLAIR ZX SPECTRUM USER-CLUB** ★
★ Große Programm-Bibliothek, mtl. ★
★ Club Info, ger. Beitrag. INFO gg. ★
★ Rückporto von Rolf Knorre, ★
★ Postfach 200102, 5600 Wuppertal 2 ★

Suche TI-99/4A User in Hamburg
☎**040/677 27 39**

Anfänger (VC-64, Terminal + Floppy Laufwerk) sucht gleichgesinnte + Profis um Erfahrungen auszutauschen.
☎**089/3104675**

VERSCHIEDENES

ZX-Spectrum: Software + Recorder + Ext. Tastatur billig abzugeben (Auch einzeln) Chiffre-Nr. HC 20384

EINLADUNG **Gesucht werden:**
10000 Nebenverdienstsuchende
10000 Neuheiteninteressenten
10000 Lotto- und Totospieler
für Weltneuheit. Ziel ist die Realisierung eines Kapitalvermögens von DM 40.000
Gratis-Info bei
B.V. Postfach 100911, 5270 Gummersbach

Suche **Software-Autoren,** deren Programme ich verkaufen kann. Zahle gute Provisionen. Heinz H. Fabeck, Postfach 1263, 5870 Hemer. ☎**02372/73404**

Basic-Kurs VC-20 +VC-64
Kompakt-Kurs I + II Teil mit Kassette zu verkaufen. Information: Rolf Freitag, Gneisenaustraße 67, 4600 Dortmund 1 ☎**0231/825826** oder gegen 80 Pfennig Rückporto

Platzprobleme? Lösung: Unsere dreh- u. neigbare TV/Monitor Wandaufhängung verstellbar bis 50cm Höhe u. 70 cm Breite, Tragkraft 50kg 98,- + 8,- DM Versand (NN), Geiger Metallbearbeitung, K. Kromerstraße 11, 7631 Mahlberg

500 AKTIENKURSE
alle in Deutschland gehandelten Inlandswerte tägliche Kassakurse, auf Diskette, Cassette oder Band wöchentlich DM 10,50, Online-SystemeGmbH,Gartenstr.6, 6 FFM 70



HÜBSCHE JUNGE DAMEN aus nah u. fern suchen Briefwechsel Freizeitgestaltung, Urlaub, Heirat etc. **Fotoprospekt** kostenlos! D. Rothe, 1 Berlin, Postfach 270/L

[redacted]

Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in Homecomputer

An Homecomputer
Fuldaer Straße 6
Postfach 629
3440 Eschwege

Unter der Rubrik „Kleinanzeigen" veröffentlichen wir Gelegenheitsanzeigen für Verkaufsangebote, Kauf- und Tauschgesuche, Kontaktaufnahme bzw. Erfahrungsaustausch usw.

Preise für „Kleinanzeigen":
Private Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 5,– DM inkl. MwSt. Chiffregebühr je Anzeige 10,– DM.

Gewerbliche Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 7,– DM inkl. MwSt. (dürfen nicht unter Chiffre erscheinen).

Name und Adresse ______________________

______________________ Abo.-Nr. ________

Unterschrift ________ Ich zahle sofort nach Rechnungserhalt ________ Datum

Ich wünsche folgenden Text zu veröffentlichen:

Zutreffendes ankreuzen

suche ☐ Software
biete an ☐ Software
suche ☐ Hardware
biete an ☐ Hardware
☐ Tausch ☐ Versch.
☐ Kontakte ☐ Chiffre

KASSETTENSERVICE

Bestellungen Inland:

Gegen Einsendung eines Schecks oder Vorauszahlung auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege, Bankleitzahl 522 500 30, Kto-Nr. 45 22 934 senden wir Ihnen die gewünschten Programme schnellstmöglich zu.

aus HC 3/83

Commodore-64 — K 12,-DM
Biorythmus
Roulette
Labyrinth
Disassembler

CBM (Pet) 3000 — K 14,-DM
Concorde
Uhr
Kalender
51
Roulette

Sharp MZ 80 — K 10,-DM
Submarine-Hunt

ZX-81 — K 10,-DM
U-Boot-Jagd
Rotamint

Apple II — D 16,-DM
Rscroll/KBD
Diskhandler
Bundesliga
Autokosten

VC-20 — K 12,-DM
Zeichengenerator
Disassembler
Slalom
Robot

TI 99/4 — K 10,-DM
Dive Bomber

aus HC 4/83

Commodore-64 — K 12,-DM
Assembler
Kalaha
Maze-Challenger

CBM (Pet) 3000 — K 10,-DM
Maze-Challenger
Kalaha

ZX-81 — K 12,-DM
Brüche pauken
Life
Survive
Labyrinth

Apple II — D 16,-DM
Suchrätsel
Disk-Schutz
Oktopus
Labyrinth

VC-20 — K 12,-DM
Labyrinth + 8K
Spukhaus + 16K
Assembler

TI 99/4 — K 10,-DM
Asteroiden

aus HC 5/83

TI-99/4A — K 14,-DM
Panzerkrieg
TI-Ufo
Killersatellit
Chiffrier/dechiffrier-PGM
Rangliste

VC-20 — K 14,-DM
Invaders (3PGMe) +16K
Editor
Assembler (neu)
Labyrinth (3K)
Car-Crash + 8K

ZX-81 — K 10,-DM
Ritter
Missile ZX-Command

Commodore-64 — K 14,-DM
Editor
Assembler (neu)
Mondlandung
Wurm
Geisterjäger
C-64-Sprite-Generator

Apple II — D 16,-DM
Diskschutz
Trollhöhlen

CBM (Pet) 3000 — K 10,-DM
Mastermind 1
Mastermind 2

aus HC 6/83

VC-20 — K 14,-DM
Bomber +3K
Old Shurehand +3K
Logo +3K
Hürdenlauf +3K
Adressdatei +8K

Commodore 64 — K 12,-DM
Schluckermaxi
Synthesizer
Goldfieber

Apple II — D 16,-DM
Starwars
Zentrifugalkraft
Texteditor

ZX Spectrum — K 10,-DM
Frogger

ZX-81 — K 10,-DM
Data
Renumber

CBM 3016 — K 10,-DM
Galactica

TI-99 — K 12,-DM
Space-Defence
Street Race
Breakpoint

aus HC 7/83

VC-20 — K 12,-DM
Grid Gummler
Oil Panic
VC Pinball
Highway

ZX-81 — K 12,-DM
Apfelbaum
ZX ärgere dich nicht
Hausnummern

CBM 3000 — K 12,-DM
Adventure Castle
Börsenspiel
Station Defender

Apple II — D 16,-DM
'31

TI-99 — K 10,-DM
Steckerspiel

ZX Spectrum — K 10,-DM
Mampfmann

aus HC 8/83

TRS-80 — K 10,-DM
Grafik-PGM
Pferderennen

Commodore-64 — K 12,-DM
Energie
Telefon/Adress-Datei
Charaktergenerator
Grips

TI-99/4A — K 12,-DM
Der Pilzwurm
Frogpath
Flugabwehrgeschütz
Monster Hunt

Apple II — D 16,-DM
Imbiß-Bude
Carace

ZX-81 — K 10,-DM
Bundesliga
Nimm

ZX-Spectrum — K 10,-DM
Spectraxiars
Kreisstatistik

VC-20 — K 12,-DM
Helikopter
Crown Jubilee
Geisterschloß

Sharp MZ-80 — K 10,-DM
Roadrunner
Data Generator

aus HC 9/83

TI-99/4A — K 10,-DM
Spielautomat
Fallschirmspringer

ZX-81 — K 12,-DM
Ganeymed
Maschinen Programm-Loader
Schwarzes Loch

Commodore 64 — K 10,-DM
Weltraumschlacht
Wildwasser

VC-20 — K 12,-DM
Joypainter
Survival
Star Tramp

Apple II — D 16,-DM
Kugellabyrinth
Gärtner

Bestellungen Ausland:

Nur Vorauskasse: Schein (Kassette 10,-DM, Diskette 20,-DM). Keine Schecks oder Überweisungen!

Lieferung noch nicht erhalten?

Bei Überweisung auf unser Konto kann es bis zu 2 Wochen dauern, bis wir Ihre Bestellung in Händen haben.
Oft passiert es, daß auf der Überweisungsdurchschrift weder Name, noch Ort, noch Art der Bestellung zu erkennen sind. Schreiben Sie uns! (Anrufe kosten viel Geld und bringen, weil dann Schriftvergleiche nicht möglich sind, kein Ergebnis!

Wenn es bei uns besonders hektisch zugeht, dann kann es schon einmal passieren, daß es mit der Lieferung etwas lange dauert. Vergessen Sie bitte nicht: Der Kassettenservice ist ein zusätzlicher Service von uns, der Ihnen dem Leser, Tipparbeiten ersparen soll (Sie kennen den Versuch einer anderen Zeitschrift, dieses per Lichtgriffel zu ermöglichen). Wir tun unser möglichstes. Aber Pannen sind nie ausgeschlossen.
Bitte haben Sie in solchen Fällen Verständnis.

aus HC 10/83

Commodore-64 K 12,-DM
Phoenix
Invaders
Fallschirm

Apple II D 16,-DM
Helikopter-Attack
Karylon

TI-99/4A K 10,-DM
Kniffel
Mauerklauer

ZX-81 16K K 12,-DM
Memory
Lift
Drakulas Diamanten

Spectrum 16K K 10,-DM
Ufo
Lift

TRS-80 K 10,-DM
Quadrato

VC 20 K 10,-DM
Skipping
Einsiedler

Dragon 32 K 10,-DM
Chip Out
Säulen

---

aus HC 11/83

TI 99/4A K 10,-DM
Poker
Blackjack

ZX Spectrum K 10,-DM
Superhirn
Haushaltsrechnung

ZX 81 K 10,-DM
3-D Highway-Race
Chikago

Apple II D 16,-DM
Pyramid Builder
Survival

Commodore-64 K 12-DM
Laser Force
Jump Man
Autorennen

VC 20 K 10,-DM
Programmreservoir
Demon Attack

TRS 80 K 10,-DM
Schiffe versenken
Mau Mau

---

aus HC 12/83

Commodore-64 K 12,-DM
Pilot
Spukschloß
Prallboard

TRS-80 K 10,-DM
Serpents

VC-20 K 12,-DM
Space-Zap
Texas-Kid
17+4

Apple II D 16,-DM
Sprite-Designer
Panzerjagd

Dragon 32 K 10,-DM
Grand-Prix
Panzerjagd

ZX-Spectrum K 10,-DM
Bogen

ZX-81 K 10,-DM
Astro Jäger
Snake

TI-99 K 10,-DM
Vokabeltraining
Hangman

---

aus HC 1/84

VC-20 K 14,-DM
Dame
Roulette
Fishing
Computer Blues
Mad Boogy
Cool Rock

C-64 K 12,-DM
Odyssee
Galaktika
Heli-Command

ZX-81 K 10,-DM
Orion
Antares

ZX-Spectrum K 10,-DM
Oma plätschert lustig in der Badewanne
Grafik Generator

TI-99 K 10,-DM
Raumschiff Enterprise
Catch N'Gogo

Apple II D 16,-DM
Spider
Wallstreet

Dragon 32 K 10,-DM
Fireball
Froghopper

CBM K 10-DM
Munchmann

---

aus HC 2/84

Atari K 10-DM
Location

C-64 K 12,-DM
Hohe
Lander
Blumenschießen

VC-20 K 12-DM
Nager
Seeschlacht
Star Wars

TI-99 K 10-DM
U-Boot
Car-Racing

Spectrum K 10-DM
Pferderennen
Laser

Apple II D 16-DM
Chamäleon

ZX-81 K 10-DM
Minenfeld
Break Out

---

aus HC 3/84

TI-99/4A K 10,-DM
Antares
TI - ärgere Dich nicht

Commodore 64 K 12,-DM
Bowling
Defender
Boise

TRS-80 K 10,-DM
Atlantic Adventure

Sharp MZ-80 A K 10,-DM
Ship Battle

Dragon 32 K 10,-DM
Invasion

VC-20 K 12,-DM
Blue Monster
Monsterjagd
Fishing

ZX-81 K 10,-DM
Chop-Lifter
Kometen

ZX-Spectrum K 10,-DM
Enterprise

---

aus HC 4/84

ZX Spectrum K 12,-DM
Superfile
Biorhythmus
Tunnelraider

ZX-81 K 10,-DM
Space Ball
The Search

Commodore 64 K 10,-DM
Bulldozer
Adventure Castle

VC-20 K 12,-DM
Apfeldieb
Geisterfahrer
Robot
Defender

Dragon 32 K 10,-DM
Ufo

Apple II D 16,-DM
Space Business

TI-99 K 10,-DM
Wanderung
Moon Patrol

Nützliche Unterprogramme und Pokes beim Spectrum

von P. Dickter

Hier einige Erläuterungen:
Die Speicherstellen 23755 und 23756 enthalten das ältere und jüngere Byte der Zeilennummer d. h., setzt man beide auf '0' so ist die oberste Zeilennummer des Listings '0':
Die Zeile läßt sich weder editieren noch löschen. Die gleiche Wirkung läßt sich aber auch durch folgendes Unterprogramm erreichen:

```
1 LET a=PEEK 23637+256*PEEK 23638:POKE a,0:POKE a+1,0
2 REM (c) CPU, 1983
```

Übrigens:
Setzt man 23755 auf 255, so verschwindet das Listing!
Der folgende POKE-Befehl bewirkt, daß beim Drücken der BREAK-Taste der Spectrum abstürzt. Aber Vorsicht: Auch bei jeder Art von Fehlermeldung geschieht dasselbe.
Der Befehl heißt:
POKE 23659,0
Das folgende kleine Maschinensprache-Unterprogramm erlaubt einem Drucker-Besitzer, auch die beiden untersten Zeilen des Bildschirmes zu kopieren:

```
1 DATA243,6,192,33,0,64,205,178,14,201
10 CLEAR 31999:REM für 48K 62999
20 LET A=32000: REM für 48K 63000
30 READ b:POKE a,b:LET a=a+1:GOTO 30
```

Nachdem das Programm mit Fehlermeldung gestoppt ist: RANDOMIZE USR a
Der folgende POKE-Befehl bewirkt, daß das "START TAPE, THEN PRESS ANY KEY" beim Absichern entfällt: POKE 23736,181 (muß nach jedem Saver wiederholt werden).
Das folgende Unterprogramm ermöglicht das einfache Absichern von Variablen: Z. B. lassen sich so High-Score Tabellen auf Cassette speichern:

```
1000 LET P1=PEEK 23635:LET P2=PEEK 23636:POKE 23635,PEEK 23627:POKE 23636,PEEK 23628:SAVE"m":POKE 23635,P1:POKE 23636,P2
```

Zum Wiederladen der Variablen:MERGE"m"

Dynamics Spielprogramme – für Atari 400/800 und 60 XL

"JET BOOT JACK"
Ein 32K Aktionspiel auf Computer-Cassette C 15.
Chaos herrscht in der Schallplattenfabrik. Jack saust mit seinen Düsenstiefeln los, um zu retten, was zu retten ist. Wer ihm helfen will, muß starke Nerven haben.

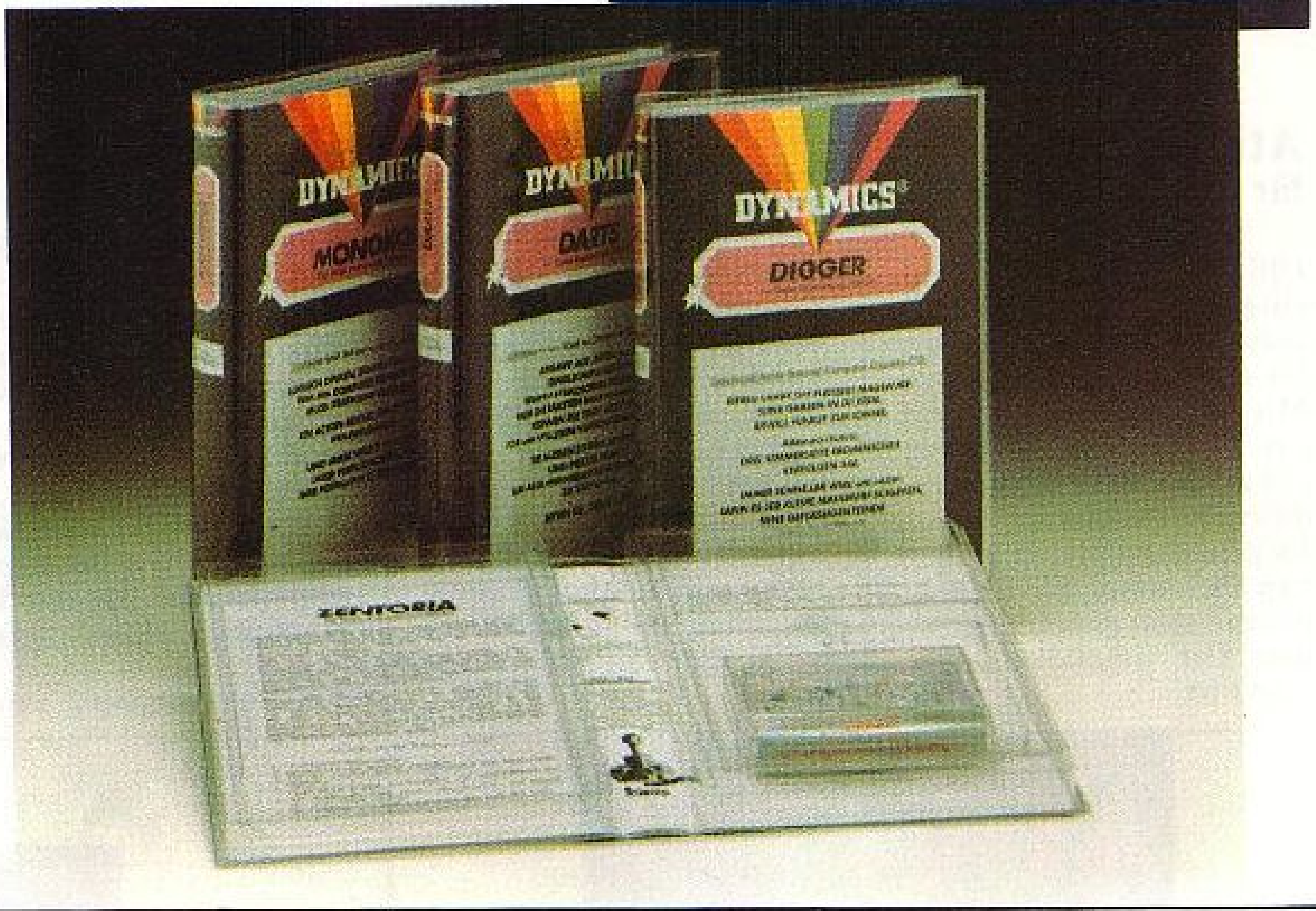
"HYPERBLAST"
Ein 32K Aktionspiel auf Computer-Cassette C 15.
Krieg im Imperium. Eine gigantische galaktische Streitmacht steht bereit. Gesucht wird der siegreiche Schlachtenlenker.

"CAPTIAN STICKY'S"
Ein Aktionspiel als 16K- und 32K Version auf Computer-Cassette C 15.
In der Tiefe des Meeres lagert ein unermeßlicher Goldschatz. Wer taucht hinab und holt ihn herauf? Dabei sollte man nicht die Harpune vergessen!

"AIRSTRIKE"
Spannendes 16K Space-Spiel auf Computer-Cassette C-15.
Das Raumschiff gerät in einen Meteoritenschwarm, der Navigationscomputer fällt aus. Notlandung auf dem Planeten "Cyclon" - und dort wartet ein gräßlicher Feind.

"STEEPLE JACK"
Ein 16K Geschicklichkeitsspiel auf Computer-Cassette C 15.
Keiner klettert schneller als "Steeple Jack", nur er kann die Zaubermauer bezwingen. Aber schreckliche Geister wollen ihn in die Tiefe stürzen.

"DIAMONDS"
Ein 16K Aktionspiel auf Computer-Cassette C 15.
Tief in der Erde beginnt die Suche nach dem geheimnisvollen Super-Diamanten. Aber die Gefahr lauert überall. Kann "Digger Dan" es schaffen, den Diamanten heraufzuholen?



Dynamics Spielprogramme – für TI-99/4A

"MONOKO"
Ein Strategiespiel auf Computer-Cassette C 15.
Dieses aktionsreiche, spannende Spielprogramm erfordert logisches Denken und schnelles Reaktionsvermögen. Nur wer strategisch vorgeht, kann den Computer besiegen.

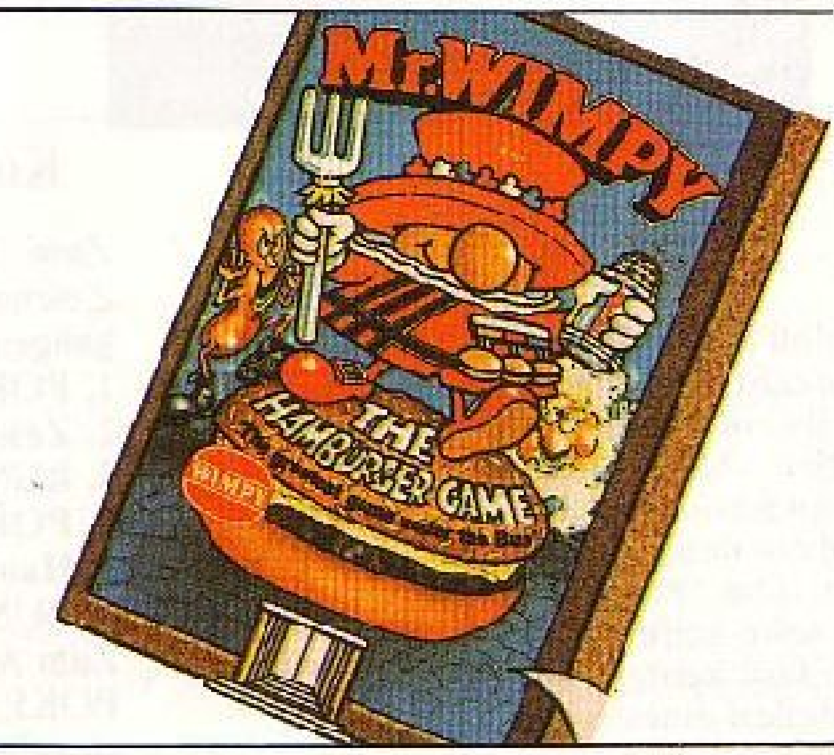
"DARTS"
Ein schnelles Aktionspiel auf Computer-Cassette C 15.
Feindliche Flugzeuge werfen ständig ihre Bomben ab. Nur die Raketen des Kampfpanzers können die Stadt "Royal City" noch retten. Man muß schnell reagieren und präzise feuern können.

"ZENTORIA"
Ein Aktionspiel auf Computer-Cassette C 15.
Außerirdische bedrohen die Erde. Nur ein gezielter Schlag gegen das Kontrollzentrum Ihres Kampfschiffes kann schreckliches verhindern.

"DIGGER"
Ein Geschicklichkeitsspiel auf Computer-Cassette C 15.
Eifrig gräbt der fleißige Maulwurf seine Gräben. Drei nimmersatte Erdmenschen verfolgen ihn. Kann der kleine Maulwurf seine gefräßigen Feinde abschütteln?

Mister Wimpy

Wir kennen ein Computerspiel mit dem Namen Burgertime, dessen Held ein Hamburger ist (der zum Essen). Ein ähnliches Thema, wenn auch nicht exakt das gleiche, hat das Programm Mister Wimpy. Ein originelles Bildschirmfoto eröffnet das Programm. Ähnlich wie bei Burgertime müssen Sie die verschiedenen Zutaten, die für den schmackhaften Hamburger notwendig sind, einsammeln und von einer Seite der Screen auf die andere schaffen. Da ist Salat, Käse und alles was so ein Hamburger enthält.



Natürlich gibt es einen Dieb (Waldo), der ebenfalls Hunger hat.
Bei diesem Programm dürfte es sich um eines der ersten für kommerzielle Werbezwecke mißbrauchten Spiel handeln. Wir wollen nicht hoffen, daß dieses Beispiel Schule macht und daß demnächst vielleicht sogar Zigarettenfirmen auf diese Weise werben könnten. Ziel des Spieles ist es, den Hamburger auf dem Bildschirm zusammenzustellen, indem man alle Zutaten ergänzt. Trotz der Ähnlichkeit mit dem Spiel Burgertime, handelt es sich um eine recht originelle Geschichte und um ein sehr hübsches Spiel für den Spectrum. Benötigt wird der 48K Spectrum, Hersteller ist die englische Softwarefirma Ocean.

Atic Atac
für den Spectrum 48K

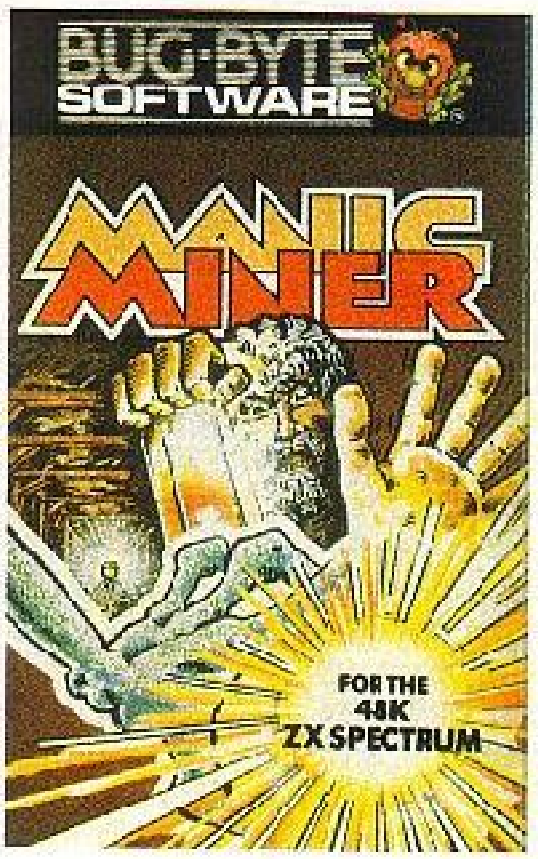
Ultimate hat uns schon eine ganze Reihe von hervorragenden Programmen für den Spectrum beschert. Mit Atic Atac, in England zur Zeit in den Hitlisten ganz vorn, wird diese Tradition fortgesetzt.
Es geht darum, den goldenen Schlüssel zu finden, der in einem geheimnisvollen Ort irgendwo versteckt ist.



Das Schloß beinhaltet eine große Anzahl von Räumen, die jeweils ein bis drei Türen haben. Nach jedem Durchwandern eines Raumes wird ein neues Bild gezeichnet. Das Programm arbeitet sehr schnell und benötigt fast keine Pause zum Erstellen eines neuen Bildes.
Die Qualität der Zeichnungen in diesem Spiel ist eine der besten, die wir jemals auf einem Spectrum gesehen haben. Die Bewegung der Figuren ist sehr ansprechend und man hat recht originelle Charaktere, wie beispielsweise Hexen mit einem Besen und andere Fabelfiguren, kreiert. Kontrolliert wird das Programm entweder mittels eines Kempston oder AGF-Joysticks oder über die vier Cursortasten. Allerdings ist der einzig wahre Weg, das Spiel wirklich zu beherrschen, nur mittels Joystick möglich.
Dieses Programm dürfte sicherlich das beste sein, was Ultimate bis jetzt programmiert hat und kann allen Spectrumbesitzern wärmstens empfohlen werden.

Gute Nachricht für Willy-Fans

Kumpel Willy, der Held von Bug Bytes Bestsellerprogramm "Manic Miner", wird in Kürze auch auf dem Commodore 64 seine Künste zeigen.
Der Autor der Spectrumversion Matthew Smith, der sich mit seiner Firma Software Projects selbstständig gemacht hat, hat die Vermarktung dieses Spieles angekündigt.
Wie uns mitgeteilt wurde, soll ein Superpreis für denjenigen ausgesetzt werden, der all die verschiedenen Stationen dieses Programms als erster bewältigt.
Nachdem schon einige andere Umsetzungen von Spectrum Programmen auf den Commodore 64 recht erfolgreich waren, wird auch dieses sicher wieder ein ausgezeichnetes Spiel werden.
Eine weitere gute Nachricht für alle Willy-Fans: Manic Miner Teil II ist bereits in Vorbereitung.



Korrektur Star Wars (VC-20) HC 2/84

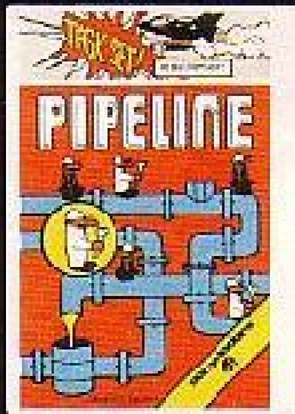
Zum Eintippen des Programmes: Bei Verwendung des Zeichensatzes aus der HC 2/84 muß folgendermaßen vorgegangen werden:
1. POKE 44,24:POKE 6144,0:NEW
2. Zeichensatz (HC 2/84 Seite 30) eingeben
3. RUN
4. POKE 44,24:POKE 6144,0:NEW
5. Hauptprogramm eingeben
6. RUN
Zum Abspeichern des Programmes
POKE 44,18
eingeben, dann kann das Programm auf Diskette oder Kassette gesaved werden.
Später wird es nur mit Load eingeladen und mit RUN gestartet.

Berichtigung zu Antares (TI-99/4A) aus HC 3/84

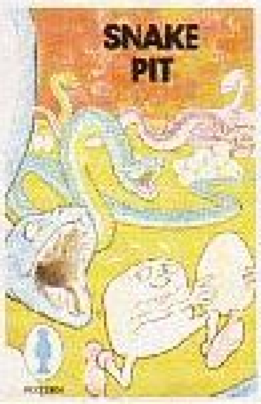
Folgende Zeilen müssen in das Listing eingefügt werden:
2740 GOTO 2810
2750 REM

Eine kleine Auswahl aus unserem Programm

WICOSOFT Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



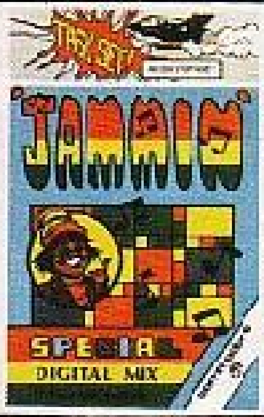
PIPELINE Task Set
für den COMMODORE 64
Ein lustiges Spiel mit einer tollen Musik. Achten Sie darauf, daß die Pipeline nicht unterbrochen wird.
Kassette CB2032 DM 35.00
Diskette CB2033 DM 45.00



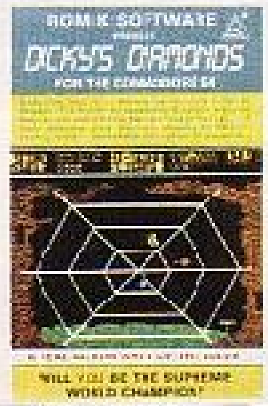
CB2026 SNAKE PIT Postern
für den COMMODORE 64
Pit, der Eierdieb stiehlt den Schlangen die Eier! Wehe wenn die Schlangen ihn erwischen.
Ein Spiel voller Spannung, mit super Grafik, das stets Überraschungsmomente enthält.
Natürlich in Maschinensprache
DM 42.00



CB2006 HUSTLER Bubble Bus
für den COMMODORE 64
Sechs-Loch-Billard können Sie mit diesem tollen Programm an Ihrem Fernseher spielen. Für einen oder zwei Spieler, verschiedene Spiele möglich, Joystick- oder Tastenbedienung. Sehr gute Grafik, ausgezeichnete Handhabung.
DM 41.00



JAMMIN Task Set
für den COMMODORE 64
Ein Musikant muß die im Labyrinth versteckten Instrumente aufspüren. Jedes Musikinstrument, daß er gefunden hat, spielt den Solopart der aktuellen Melodie.
Kassette CB2030 DM 35.00
Diskette CB2031 DM 45.00



CB2005 DICKYS DIAMONDS Romik
für den COMMODORE 64
Dicky, die Eule, will die Diamanten zurückerobern, die die Spinne gestohlen und in ihrem Netz versteckt hat. Ein variantenreiches Spiel. Durch Menuewahl 70 verschiedene Spielstufen einstellbar. Wirklich guter Sound mit einem kompletten, klassischen Lied. Ein Spiel, das Freude macht.
DM 45.00



CB2027 SUPER DOGFIGHT Terminal
für den COMMODORE 64
Ein Kampf in den Wolken, in diesen Doppeldeckern wie sie im 1. Weltkrieg eingesetzt waren. Für 2 Spieler, Joysticks bevorzugt.
Realistische Szenerie mit comichaft wirkenden Flugzeugen und Wolkenhimmel, mit einem fast naturgetreuen Motor- und MG-Geräusch.
Ein TOP-Programm
DM 35.00



CB2024 PURPLE TURTLES Quicksilva
für den COMMODORE 64
Ein Spitzenspiel in punkto Grafik, Sound und Animation.
Überqueren Sie den Fluß auf den Rücken der Wasserschildkröten.
Gute Spielbarkeit, Spannung ohne Schießerei!
DM 48.00

Wollen Sie Ihr eigenes Programm verkaufen?
Cassette oder Disk an *WICOSOFT* senden oder Info anfordern

Eine kleine Auswahl aus unserem Programm

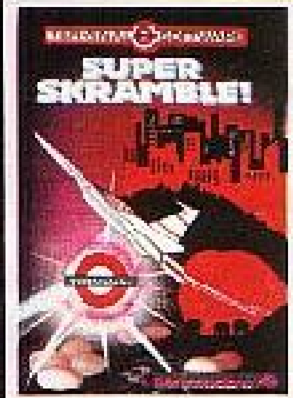
WICOSOFT Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



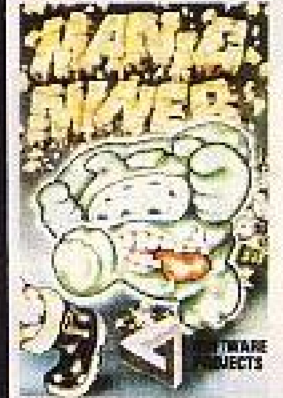
CB2028 HUNTER Terminal
für den COMMODORE 64
Sie sind Jäger und Gejagter gleichzeitig, in diesem irren Kampf auf Leben und Tod. Schnell und kaum berechenbar sind Ihre Gegner.
DM 51.00



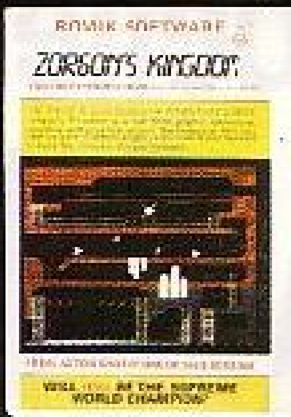
SP4056 VAMPIRE VILLAGE Terminal
für den ZX SPECTRUM 48K
In einer Schloßruine haust ein blutrünstiger Vampir, dem Sie das Handwerk legen müssen. Jedesmal ein neues Spiel, völlig unterschiedlich von den vorherigen. Eine völlig neuartige Szenerie macht dieses Programm zu einem Leckerbissen für jeden Adventure-Fan.
DM 35.00



CB2002 SUPERSCRAMBLE Terminal
für den COMMODORE 64
Superschnelles Arcadegame. Ein Jet rast im Tiefflug über die Oberfläche eines Planeten. Schöne Grafik, guter Sound.
DM 51.00



SP4002 MANIC MINER BUG BYTE
für den ZX SPECTRUM
Einfach toll, was Willi im verlassenen Bergwerk erlebt, wo er von einem Stollen zum jeweils nächsten gelangen muß. Die Grafiken sind so vielfältig, wie bei keinem anderen Spiel. Ein Programm, bei dem selbst das Zuschauen enorm Spaß macht und das bei keinem Spectrum-Freund fehlen darf.
DM 45.00



VC1030 ZORGONS KINGDOM Romik
für den VC-20 + mind. 8K
Eine Mischung aus Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiel. Dringen Sie vor bis zum Monster Zorgon! Sehr abwechslungsreich und interessant. Joystick- oder Tastenbedienung möglich.
DM 39.50



SP4040 JUMING JACK Imagine
für den SPECTRUM 16/48K
Ein Spiel, bei dem auch die Zuschauer auf ihre Kosten kommen, wenn Jack versucht, von einem Laufband auf das nächste zu springen. Spannung garantiert.
Ein Riesenspaß!
DM 32.00



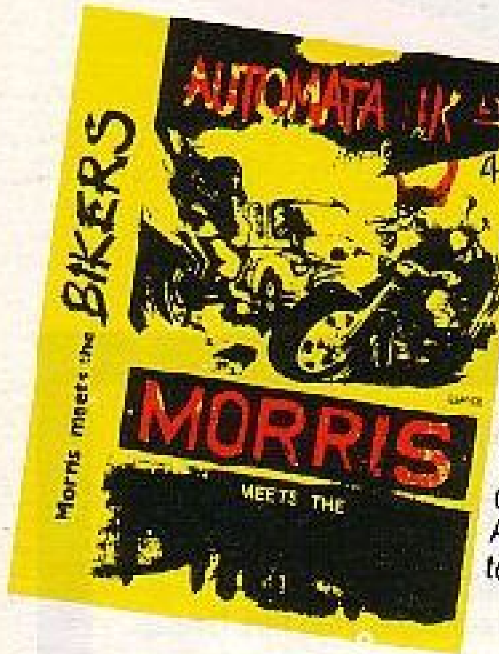
VC1040 INVADERS Terminal
für den VC-20 o. Erweiterung
Das bekannte, schon zu den Klassikern zählende Spiel im originalgetreuen Nachbau.
DM 24.00

Wollen Sie Ihr eigenes Programm verkaufen?
Cassette oder Disk an *WICOSOFT* senden oder Info anfordern

WICOSOFT
präsentiert:
Das AUTOMATA UK Ltd. Programm aus England.

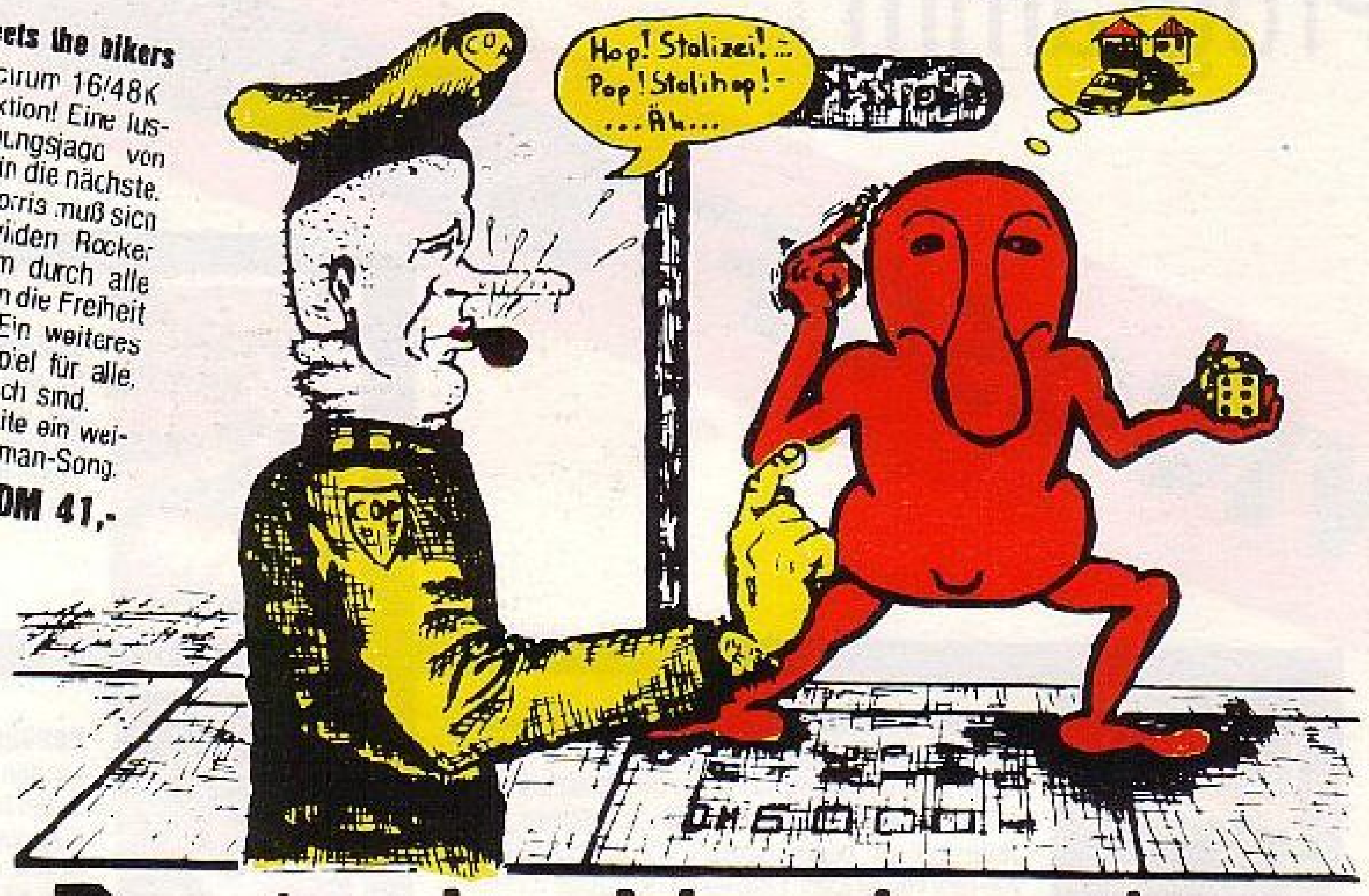
für Spectrum 48K

Gehen Sie in das Gefängnis



Morris meets the bikers
für 7X-Spectrum 16/48K
Piman in Aktion! Eine lustige Verlolgungsjagd von einer Ebene in die nächste. Der kleine Morris muß sich gegen die wilden Rocker behaupten um durch alle neun Etagen in die Freiheit zu gelangen. Ein weiteres friedfertiges Spiel für alle, die gerne fröhlich sind. Auf der Rückseite ein weiterer original Piman-Song.

DM 41,-



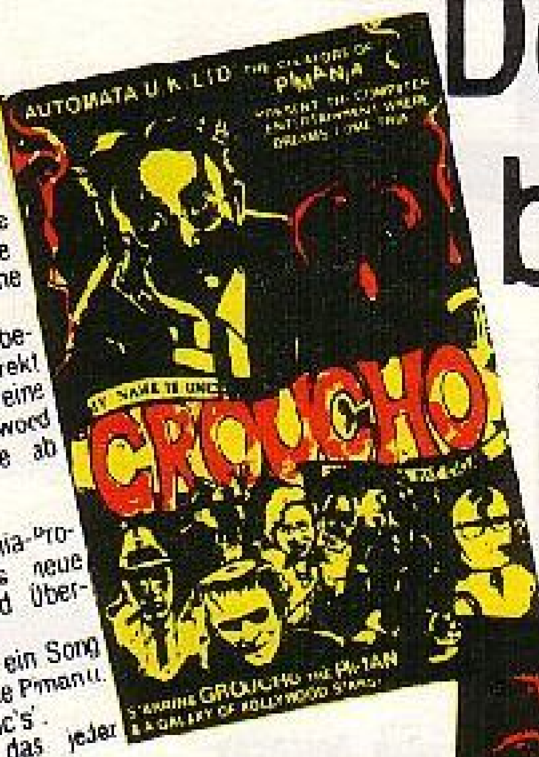
Neues vom

Piman

Deutsche Version des beliebten Spiels um Geld und Macht!

DM 41,-

Uncle Groucho
für Spectrum 48K
Ein neues, spannendes Adventure von den Pimania-Leuten. Mein Name ist Uncle Groucho, gewinnen Sie eine dicke Zigarre......
Der erste, der den bisher unbekannten Onkel Groucho korrekt identifiziert, erhält als Belohnung eine Reise für 2 Personen nach Hollywood und zwar mit der Concorde ab London.
Toll was?
Wie das legendäre Pimania-Programm, so ist auch das neue Adventure voller Gags und Überraschungen.
Auf der Rückseite wieder ein Song mit "Lady Clair Sinclive, The Piman u. Gerry mit der Gruppe Afric's".
Ein Spitzenprogramm, das jeder Piman-Fan haben muß!



DM 48,-

BUNNY plus **E.T.a.**
für jeden ZX-Spectrum
Zwei unkriegerische Spiele auf einer Kassette. Auch bei E.T.a. sind Englischkenntnisse von Vorteil

DM 19.50

BEST POSSIBLE TASTE
für den ZX-81 1K
Das Bestmögliche für den 1K ZX-81!
30 Spiele auf einer Kassette!
Horrorscope, Bad Spells, De Führer, Acne, Kick The Bucket, Horserace, Royal Flush, Funny Valentine, Pot, Dole, Stork, Growing Up, Life Support, Tumbling Dice Fairies, Find The Number, Reagan, Crystal Ball, PS and QS, Genesis, God, Noahs Ark, Plagues, Goliath, Jonah, Merry Christmas, Lies ...

DM 19.50



PIMANIA
für ZX-81 16K
für ZX Spectrum 48K
für Dragon 32
Das sensationelle Adventurespiel aus England. Bisher ist es noch niemandem gelungen, Pimanias Rätsel vollständig zu lösen. Dem ersten, dem dies gelingt verspricht der Hersteller einen Preis von £6000 (z.Zt. ca. 24.000,-DM).
Pimania ist voller Musik, Cartoons, Songs und Tänzer.
Geschossen wird hier nicht! Das Spiel kann eine Woche dauern oder auch ein ganzes Leben. Du findest eine Menge ungewöhnlicher, geheimnisvoller Dinge. Gut, daß Du das Spiel in jeder Phase sichern kannst, nachdem Du herausgefunden hast wie!
Die englische Computerszene hat PIMANIA zum besten Adventure, das jemals für Sinclair und Dragon Computer geschrieben wurde erklärt.

Auf der Casetten-Rückseite der Original-Pimania-Song mit Clair Sinclive'' and The Mystery Man

Englischkenntnisse sind notwendig! **DM 39.50**



Ein Paket brillanter automatischer Demoprogramme. Perfekt für Heim und Geschäft.
Plus Lehrprogramm zum Selbsterstellen von Grafiken. Vorhandene Zeichensätze z.B. Griechisch, Russisch, Hebräisch, Arabisch, Mathe, Schach, Fußball, Invaders, Pacman, Frogger, usw. - Hunderte weitere durch einfache Kommandos selbst zu erzeugen.

DM 19.50

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182
Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



Adventurer's Nightmare (Abenteurers Alptraum)
Freie Tastenwahl. Deutsche Spielanleitung im Programm. Fünf Nächte müssen in der Spukhöhle verbracht werden. Es gilt, Gold und Leben vor Gespenstern, Vampiren, Energiespindeln, Skeletten und Mörderspinnen zu verteidigen. Sehr schnell!
DM 32.00

Teufels-Fahrer
Deutsche Anleitung im Programm. Weichen Sie dem entgegenkommenden Gespenst aus, indem Sie rechtzeitig die Spur wechseln. Rasend schnell! 10 verschiedene Geschwindigkeiten.
DM 32.00

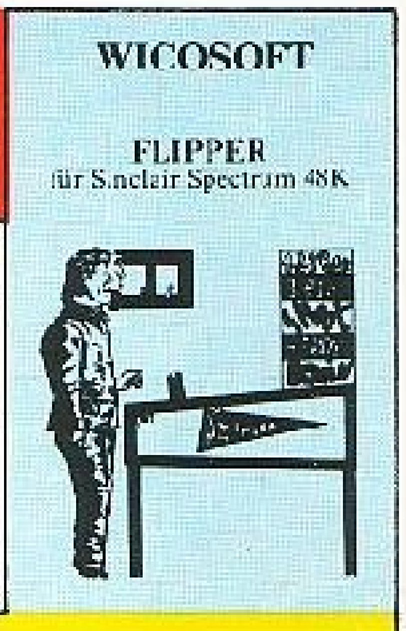


WICOSOFT
Christian Widuch
Nordstraße 22
3443 Herleshausen
☎05654/6182

Schatzsuche im Irrgarten
Maschinensprache. Deutsche Spielanleitung im Programm. Finden Sie in der obersten Reihe den Geheimmechanismus, damit die Urne sichtbar wird! Die ersten Urnen sind problemlos zu finden, aber dann ... Zeit, fallende Steine und Monster sind gegen Sie!
DM 32.00

WICOSOFT





Flipper
Deutsche Anleitung im Programm. Freie Tastenwahl. Flippern wie in der Kneipe um die Ecke! Drei Geschwindigkeiten. Bis zu vier Spieler spielen je drei Bälle! Sehr schnell!
DM 32.00

Adventure-Spiel f. VC-20 WICOSOFT
(Speichererweiterung mind. 16K)
ein Superspiel



Der Fluch des Pharao

Der Bestseller

Abenteuerspiel in deutscher Sprache.

Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50



Tarzan für den ZX Spectrum 16 & 48K
Ein Geschicklichkeitsspiel. Tarzan muß Jane befreien. Dabei wird er von Krokodilen und Affen behindert. Happy-End am Schluß? Tolle Grafik, unterhaltsam. Ohne Joystick gut spielbar.
DM 25.--

Garantie

Wir senden Ihnen CPU und Homecomputer regelmäßig ab der nächsterreichbaren Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus inclusive Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

Sie können Ihr Homecomputer-Abbonnement jeweils 8 Wochen vor Ablauf der 12-monatigen Mindestbezugsdauer schriftlich kündigen.

Bitte frei machen

CPU – Computer programmiert zur Unterhaltung
& Homecomputer

Verlagsunion
Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707

6200 Wiesbaden

Garantie

Wir senden Ihnen Homecomputer regelmäßig ab der nächsterreichbaren Ausgabe zu.

Die Lieferung erfolgt frei Haus inclusive Mehrwertsteuer und Zustellgebühren.

Sie können Ihr CPU-Abbonnement jeweils 8 Wochen vor Ablauf der 12-monatigen Mindestbezugsdauer schriftlich kündigen.

Bitte frei machen

Homecomputer

Verlagsunion
Friedrich-Bergius Straße 7
Postfach 5707

6200 Wiesbaden

DR5003	Automata **Pimania**	Dragon 32	39.50 DM
DR5000	Romik **Strategic Command**	Dragon 32	39.50 DM
DR5002	Terminal **Line Up 4**	Dragon 32	32.00 DM
DR5001	Romik **Cube (Würfel)**	Dragon 32	48.00 DM
OR6002	PSS **Hopper**	Oric-1	30.00 DM
OR6004	PSS **Invaders**	Oric-1	30.00 DM
OR6006	Melbourne **The Hobbit**	Oric-1	78.00 DM
ZU8004	De Luxe **Joystick Quickshot**	VC-20/Atari/Com: 64	65.00 DM
BD9009	Virgin **Games for your Dragon (Buch)**		19.80 DM
BT9010	Virgin **Games for your TRS 80 (Buch)**		19.80 DM
BO9011	Virgin **Games for your Oric (Buch)**		19.80 DM
BZ9012	Virgin **Games for your ZX 81 (Buch)**		19.80 DM
BS9013	Virgin **Games for your ZX Spectrum (Buch)**		19.80 DM
BV9008	Virgin **Games for your VC-20 (Buch)**		19.80 DM
BA9014	Virgin **Games for your Atari (Buch)**		19.80 DM
BS9004	Melbourne **Over the Spectrum (Buch)**		39.80 DM
BS9003	Melbourne **Spectrum ROM Disassembly (Buch)**		39.80 DM
BC9000	Melbourne **Commodore 64 Games Book (Buch)**		29.80 DM
BD9001	Melbourne **Enter the Dragon (Buch)**		29.80 DM
BO9005	Melbourne **Metoric Programming Oric 1 (Buch)**		29.80 DM
BS9002	Melbourne **Spectrum Hardware Manual (Buch)**		29.80 DM
BZ9007	Melbourne **Not only 30 Programs ZX-81 1K (Buch)**		29.80 DM
BV9006	Melbourne **VC-20 Innovative Computing (Buch)**		29.80 DM

Absender:

Name: ______________

Straße: ______________

Wohnort: ______________

Zahlung:

Bestellwert: DM ______________

○ Scheck ist beigefügt

○ per Nachnahme zzgl. Gebühren

○ Vorkasse (bei Lieferung ins Ausland keine andere Zahlweise möglich)

Bitte frei machen

WICOSOFT
Christian Widuch
Nordstraße 22
3443 Herleshausen 1

Bestellkarte

Ich möchte CPU und Homecomputer ab Heft Nr. ______ zum günstigen Abonnementspreis von 100,– DM für 24 Ausgaben, vierzehntägig ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname ______

Straße ______ PLZ ______ Ort ______

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (24 Hefte jährlich DM 100,– innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

☐ **Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug:** ______ BLZ (vom Scheck abschreiben)

Konto-Nr. ______ Geldinstitut ______

☐ **Gegen Rechnung**
(keine Vorauszahlung leisten)

______ Datum/Unterschrift

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

Bestellkarte

Ich möchte Homecomputer ab Heft Nr. ______ zum günstigen Abonnementspreis von 55,– DM für 12 Ausgaben, monatlich ins Haus geliefert bekommen.

Name/Vorname ______

Straße ______ PLZ ______ Ort ______

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (12 Hefte jährlich DM 55,– innerhalb der BRD, Ausland s. Impressum)

☐ **Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug:** ______ BLZ (vom Scheck abschreiben)

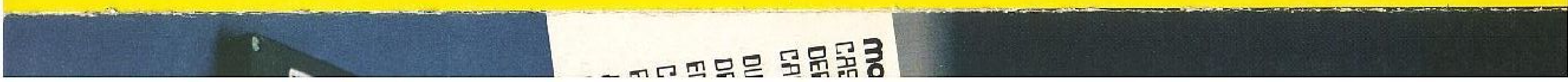
Konto-Nr. ______ Geldinstitut ______

☐ **Gegen Rechnung**
(keine Vorauszahlung leisten)

______ Datum/Unterschrift

Diese Karte ausschneiden oder Fotokopieren und einsenden an umseitige Adresse.

Art-Nr.	Anzahl	Programm	für Computer	Preis
VC1000		Terminal **Gridder**	VC-20 c. E.	39,50 DM
VC1038		Romik **Pinball Wizard**	VC-20 c. E.	32,00 DM
VC1004		Romik **Multisound Synthesizer**	VC-20 c. E.	39,50 DM
VC1040		Terminal **Invaders**	VC-20 m. E.	24,00 DM
VC1005		Romik **Martian Raiders**	VC-20 c. E.	39,50 DM
VC1030		Romik **Zorgons Kingdom**	VC-20 + 8K	39,50 DM
VC1010		Romik **Sea Invasion**	VC-20 c. E.	39,50 DM
VC1006		Terminal **Scramble**	VC-20 c. E.	39,50 DM
VC1002		Sumlock **Jumpin Jack**	VC-20 c. E.	45,50 DM
VC1003		Wicosoft **Der Fluch des Pharao**	VC-20 + 16K	19,50 DM
CB2012		Interceptor **Star Trek**	Commodore 64	45,00 DM
CB2028		Terminal **Hunter**	Commodore 64	51,00 DM
CB2033		Task Set **Pipeline Disk**	Commodore 64	45,00 DM
CB2032		Task Set **Pipeline Cass.**	Commodore 64	35,00 DM
CB2004		Melbourne **Hungry Horace**	Commodore 64	43,00 DM
CB2030		Task Set **Jammin Cass.**	Commodore 64	35,00 DM
CB2031		Task Set **Jammin Disk**	Commodore 64	45,00 DM
CB2002		Terminal **Superscramble**	Commodore 64	51,00 DM
CB2003		Terminal **Gridder**	Commodore 64	51,00 DM
CB2005		Romik **Dickys Diamonds**	Commodore 64	45,00 DM
CB2006		Bubble Bus **Hustler**	Commodore 64	41,00 DM
CB2009		Melbourne **The Hobbit**	Commodore 64	73,00 DM
SP4008		Automata **Gehen Sie in das Gefängnis**	ZX Spectrum 48K	41,00 DM
CB2027		Terminal **Super Dog Fight**	Commodore 64	35,00 DM
CB2024		Quicksilva **Purple Turtles**	Commodore 64	43,00 DM
CB2026		Posterr **Snake Pit**	Commodore 64	42,00 DM
CB2029		Terminal **Stellar Dodger**	Commodore 64	51,00 DM
SP4040		Imagine **Jumping Jack**	ZX Spectrum 16/48K	32,00 DM
SP4056		Terminal **Vampir Village**	ZX Spectrum 48K	35,00 DM
SP4054		Terminal **City**	ZX Spectrum 48K	35,00 DM
SP4004		Automata **Morris meets the bikers**	ZX Spectrum 16/48K	41,00 DM
SP4002		BUG BYTE **Manic Miner**	ZX Spectrum 48K	45,00 DM
SP4010		PSS **Light Cycle**	ZX Spectrum 16/48K	25,00 DM
SP4009		Melbourne **The Hobbit (Kass. u. Buch)**	ZX Spectrum 48K	78,00 DM
SP4024		Melbourne **Penetrator**	ZX Spectrum 48K	37,00 DM
SP4055		Terminal **Space Island**	ZX Spectrum 48K	35,00 DM
SP4007		Automata **Pimania**	ZX Spectrum 48K	39,50 DM
SP4025		Wicosoft **Tarzan**	ZX Spectrum 16/48K	25,00 DM
SP4026		Wicosoft **Adventurers Nightmare**	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4027		Wicosoft **Schatzsuche im Irrgarten**	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4028		Wicosoft **Flipper**	ZX Spectrum 48K	32,00 DM
SP4029		Wicosoft **Teufelsfahrer**	ZX Spectrum 16/48K	32,00 DM
SP4030		Romik **Shark Attack**	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
SP4031		Romik **Color Clash**	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
SP4003		Automata **Groucho**	ZX Spectrum 48K	48,00 DM
SP4031		Romik **Color Clash**	ZX Spectrum 16/48K	35,00 DM
ZX3003		Artic **Chess 16K**	ZX 81 16K	48,00 DM
ZX3005		PSS **Star Trek**	ZX 81 16K	24,00 DM
ZX3000		Romik **Super Nine**	ZX 81 1K	39,50 DM
ZX3001		Automata **Best possible taste**	ZX 81 1K	19,50 DM
ZX3002		Automata **Pimania**	ZX 81 16K	39,50




magna
HOME COMPUTER CASSETTEN
magna HOME COMPUTER CASSETTEN – VON EINEM DER FÜHRENDEN CASSETTENHERSTELLER.
DURCH HÖCHSTE GENAUIGKEIT DER EINZELNEN BAUTEILE ENTSTEHEN HOCHPRÄZISE CASSETTENGEHÄUSE, DIE EINEN EINWANDFREIEN LEICHTEN LAUF IN IHREM RECORDER GARANTIEREN.
DIE SPIEGELGLATTE BANDOBERFLÄCHE BESTEHT AUS SUPERFEINEN MAGNET-PARTIKELN.
DIE HOHE SPEICHERDICHTE ERLAUBT EINE HERVORRAGENDE AUFZEICHNUNG UND SPEICHERUNG IHRER WERTVOLLEN PROGRAMME UND DATEN.
magna HOME COMPUTER CASSETTEN BESITZEN EIN MAGNETISCHES LEADERBAND. DESHALB UNIVERSELL EINSETZBAR AUF ALLEN HANDELSÜBLICHEN CASSETTEN-RECORDERN
LIEFERBAR MIT 10, 20 UND 30 MINUTEN SPEICHERKAPAZITÄT.
Home Computer
10
20
30
Erhältlich im Fachhandel und den Fachabteilungen der Kaufhäuser.
magna
TONTRÄGER
magna tonträger vertriebs gmbh
Bunzlauer Straße · Postfach 40 03 40 · 5000 Köln 40 · Telefon (0 22 34) 7 40 54